no.326
1988年 2/15
アミューズメント通信
FEBRUARY 15, 1988

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥9600; Overseas (air mail)-US$100.00per year.

毎月２回(１日・15日)発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円（送料共）

ナムコの株式、東証２部に上場
四日目初値の高水準
ＡＭ業界に対する高い評価を反映して期待感

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）の株式が一月二十七日、東京証券取引所の市場第二部（東証第二部）に上場され、買い注文が殺到したため四日目（三十日）にやっと初値がつくという高い評価でスタートした。初値は三千八百円（額面五十円）で、その後も上昇を続けつつある。

同社は昭和三十年六月に㈲中村製作所として創業、三十四年五月株式会社に改組、五十二年六月㈱ナムコに社名変更した業務用ＡＭ機の大手メーカー兼オペレーター。株式上場については、昨年七月一日に東証に申請、東証は厳しい上場審査を経て承認し十二月一日に大蔵省に申請、このほど上場したもの。上場に際し、四百万株の公募増資（公募価格が千九百五十円だったので七十八億円となり、うち半分が資本に繰込まれた)を行ない、資本金は五十五億五千万円（三千七百万株）となった。

同社株の東証上場は店頭登録などを経ないことでも特徴的であるが、初値がつくのに四日間かかったのは東証では三年ぶりのことで、初日には東証がナムコ株について買い注文が多すぎたため初値決定日まで売買規制を行なうなどの措置をとった。このナムコ株人気を受けて関連株の任天堂㈱（東証一部、大証一部）やコナミ工業㈱（大証二部）の株も値を上げた。

これはまさにアミューズメントマシン（ＡＭ）業界に対する客観的評価が高いことを、ナムコ株の東証上場によって示したもの。二月中旬にはコナミ工業の東証二部上場、またセガ社の東証上場が控えており、こうしたＡＭ業界関連株の上場ラッシュが続き、株価上昇につながると株式取引関係者らは大いに期待している。

欧州でのＴＶゲーム市場
完成品、キットとも順調

日米製品で充実

第44回英国ＡＴＥＩ、各種新製品の発表の場に

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、メアリー・オープンショー】 英国ＡＴＥＩ（アミューズメント・トレーズ・エキジビション・インターナショナル）88は一月十一日から四日間、ロンドン市内のオリンピア展示場で開かれ、例年どおり華やかで、来場者も多く、充実した。

同ショーには英国以外から約三十ヵ国の出展があり、出展社は全部で百七十八社(昨年と同じ)、一万五千平方㍍の会場を埋め尽し、来場者も国際色豊かなものとなった。

このショーにはＡＭ産業のあらゆる分野からの出品があり、「アーケード（射幸遊技を含むゲーム場）やシングルロケ用のあらゆる機器のほか、遊園地のための施設や機器など数え切れないほどさまざまなものが披露された。

ＡＴＥＩは今後の市場傾向を示す重要な国際ショーであり、今回もそうだったが、とくに今回はＴＶゲーム機以外のＡＭゲームに関心が払われたようだった。これは米国のアタリゲームズ社が出品したエレメカのガンゲーム機「ポット・ショット」が、ショーのベストゲームとして表彰されたことでも示される**【ＴＶゲーム機を含むＡＭゲーム機、その他の出品機については6めん以下に詳報】**。

ＡＴＥＩが国際的ＡＭショーとしての名声を保ち続けている理由のひとつは、その優れた組織力にある。出展社たちはショー出展に熱心であり、展示スペースは開催日よりずっと以前に売り切れてしまう。そして、各社の小間を際立たせるための大変な努力が費やされるのである。

ＡＴＥＩで行なわれたビジネスの総額を見積るのは不可能であるが、ＡＭ産業が今日好調であることははっきりしている。しかし注目された出品機に対する大量注文よりも大事なことは、このショーによってもたらされる産業全体の飛躍にあると言っても過言ではない。

アイレムの「ビジランテ」、バリー社フリッパーに注目

歴史的に見て、ＡＴＥが初めて開かれたのは第二次世界大戦後の一九四六年、ウェストミンスターのホーチカルチュラルホールでのショー。その後、ロンドン郊外のアレクサンドラパレスで開かれてきたが、八〇年六月に同会場がほぼ全焼したため使えなくなり、バーミンガムの展示会場に移ったこともあるが、結局ロンドン市内のオリンピア展示場に落ち着いたといういきさつがある。ＡＴＥの主催者は実質的にＢＡＣＴＡ（ブリティッシュ・アミューズメント・キャタリング・トレーズ・アソシエーション）であるが、ショーのためにＡＴＥ社を設けており、実務面ではＡＴＥ社が担当している。

英国の業界は、日本の風営七号に相当するフルーツマシン（ストップボタン付き、現金払出しのスロットマシンで許可制。ＡＷＰ機と呼ぶ）などのギャンブル機、そしてＡＭゲーム機、乗物機、遊園施設などのメーカー、ディーラーが一体となってＢＡＣＴＡを構成している。このため、ＡＴＥＩの出品機器も多岐にわたるが、本紙ではＡＭゲーム機などに焦点を絞っていくことになる。

英国のＡＭ業界はＴＶゲームブームに湧いた八一年をピークにしばらく無断コピー品などで混乱、低迷を余儀なくされていたが、ここ数年は回復してきており、軽視できない。また英国ＡＴＥＩは、欧州各国のＡＭゲーム機市場への窓口あるいはショールーム的な役割を果しており、この点でも重要なショーとなっている。

ＡＴＥＩ88で初出品となったＴＶゲーム機などを要約すると次のとおりとなる。

日本のＴＶゲーム機ではタイトー「ニンジャウォリアーズ」（完成品）、アイレム「ビジランテ」、コナミ工業「悪魔城ドラキュラ」と「スーパーコントラ」、ＳＮＫ「パドルマニア」。コアランドの「サイバータンク」は未完成で出品された。

米国のＴＶゲーム機ではアタリゲームズ社「ブラステロイド」のみ。

フリッパーは米国製で、バリー・ミッドウェー社「ロースト・ワールド」、プリミア（ゴットリーブ）社「ダイアモンドレディ」（十二月にフランスで初出品）、ウィリアムズ社「スペース・ステーション」。欧州製ではテクノプレイ社の「エックス・フォース」が光っている。

以上のほかのＡＭゲーム機では、関西精機が開発しタイトーが展開するガンゲーム機「トップシューター」が圧倒的で、これにアタリゲームズ社の試作品「ポットショット」などが続いている。

欧州市場は着実に回復してきており、今後が注目されている。

上の写真は、ロンドン市内オリンピア展示場で開かれた第44回ＡＴＥＩ会場を、入口近くのバルコニーから眺めたようす

ＡＴＥＩ'88に日本から直接出展したタイトーの小間のようす（中央にフリークス氏）

JAMMA、JAPEA、AOUで第3回

三協会新春交歓会

日本アミューズメントマシン工業協会（中村雅哉会長、JAMMA）、全日本遊園施設協会（山田三郎会長、JAPEA）、全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（梅原靖三会長、AOU）の三協会共催による「六十三年新春賀詞交歓会」が一月十四日、東京・霞が関の東海大学校友会館で盛大に開かれ、三協会会員ら約二百五十名が出席した。

この交歓会はこれら三協会により一昨年から行なわれ、今回で三回目になるもので、各地のオペレーター協会代表らが参加し、AM業界あげての年頭行事となっている。

交歓会はJAMMAの日南香専務の司会で進められ、まずJAMMAの中村会長が挨拶に立ち、「今年はAM業界にとって変化の起こる年、あるいは変化に対応していかなければならない年になるのではないか。JAMMAとしても新しい事業展開を含め、変化に対応していきたい。これは私見だが、AM産業は人を喜ばせ楽しませることを超えたもてなしの心、つまりエンターテイメントのレベルにまで高めていくことが、その発展を確実なものにすると考える。そしてこのような機会を通じて情報交換をし、強い連帯感を持って新しい年の業界発展のエネルギーとしたい」と述べた。

続いて三協会会長による鏡割りがあり、JAPEAの山田会長が「JAPEAとしては、レジャー産業全体の発展のために努力していきたい」と語って乾杯の音頭をとり、祝宴に入った。宴たけなわになって、AOUの梅原会長が「AOUは三協会の中で一番後にできた業界団体だが、社会的責任を一番強く感じており、業界のために精一杯頑張りたい」と挨拶して、力強く中締めを行ない、パーティーは終始なごやかに進められた。

いずれも3協会合同新年会にて、JAMMAの中村会長（左上）、AOUの梅原会長(上)、JAPEAの山田会長（左）

JAMMAとJAPEAで

ショー収益配分

第25回AMショーの最終ショー委

昨年の第25回AMショーの事務を締めくくる最終の第四回ショー委員会（中村雅哉委員長）が十二月三日、東京・永田町のTBRビルで、JAMMA理事会の終了後、開かれた。

同ショーの事務報告は日南香実行委員長が「実施概況報告書」案に基づき説明、承認された。この中で反省事項として、電取法関係の書類不備、搬入作業の遅れなどのほか、JAMMAのディストリビューター部会によるアンケート調査での意見を掲載し、いくつかの問題提起もあわせて報告された。とくに会期延長の問題と一般入場者の扱いについては、早期に検討すべき課題とされた。

なお登録来場者数は一万八千人で、そのうち海外からは六百十四人が来場し、米国の百九人から南ア共和国の一人まで二十八ヵ国の内訳が報告されているが、六百十四人中百八人もの来場者が「国籍不明」とされている。

剰余金は約六百八十万円で、JAMMAに八四・四%、JAPEAに一五・六%配分することを承認した。

なお八八年は十月五―六日、東京流通センターで開催することが決まっており、テーマも新しいものにする方向で検討される。

JAMMA・DB部会が

TV番組で討論

TVゲーム市場見直しの場に

JAMMAのディストリビューター部会（川楠俊太郎社長）では一月十四日、東京・霞が関の東海大学校友会館で第八十一回会合を開き、フジテレビで十一月六日深夜に放映された「糸井重里の電視遊戯大展覧会」（本紙第322号参照）の録画ビデオを上映し、感想や意見を交換した。

川楠部会長は「今年は業界にとって、昨年以上に厳しい年になるのではないか。当部会が業界全体に影響力を及ぼすことができるぐらい発展させたい。そして業界の発展に少しでも役立ちたい」と挨拶した。

「電視遊戯大展覧会」は約二時間半にわたるものだが、同部会ではこれをダイジェスト版にして上映。見終わった部会員からは「貴重な資料であり大変参考になった」、「社員教育用に利用できないか」などの感想が出され、好評だった。また「TVゲームの歴史を知らずに商売してきたことが恥ずかしい」「業界人としてもっと遊びを知るべきだ」という反省の声もあった。そして業界の今後について「家庭用がますますレベルアップしていく中で、業務用の対応が難しくなる」、「今は低迷しているが、ビデオを見てTVゲームの将来性を確信した」という意見が出された。

川楠部会長は「ゲームはどんどん進歩しているが、オペレーションの実態はほとんど進歩していない。これは当部会として、今後の課題にしていきたい」と語った。

この後、各メーカーの新製品動向について、情報交換した。

セガ社グループ新年会にて、左から総商の木村雅三社長、サンリツ電気の阿久津昌雄社長、セガ社の中山社長、テクモの柿原孝社長、ホクセイ商事の高山輝美社長

3協会合同新年会にて、左からコナミの中西和彦大阪支店長、コナミ工業・佐藤忠部長、菱川文博社長、コナミの妹尾敏夫部長

3協会合同新年会にて、左からジーエム商事の小倉忠弘社長、ナムコの中村雅哉社長（JAMMA会長）、セガ社の中山隼雄社長（同副会長）、日本物産の鳥井末治社長

セガ社グループ新年会にて、左から後楽園ロコモティヴの小関捷吾常務、タイガー娯楽の早見一義専務、昭和鉄工の森政行社長、セガ社の永井明本部長

3協会合同新年会にて、左からダイエーレジャーランドの福本弘文次長、伊達正弘常務、三栄の三田進社長、ダイエーレジャーランドの永井孝行部長、緋本祥男社長、ホープの矢野徳蔵部長

3協会合同新年会にて、左からセガ社の駒井徳造専務（AOU副会長）、プレイランドカトーの加藤駿介社長（同）、メキシコ娯楽の吉村敬一郎社長、タイトーの中西昭雄相談役、関西カクタスの梅原靖三代表（AOU会長）

セガ社関係のS&G、SG懇話会の新年会で

竹内宏氏が記念講演

中山社長は売上高20%アップを強調

セガ社の取引先など関係者による「88新春賀詞交歓会」が一月十三日、東京・虎ノ門のホテルオークラで開かれ、全国から約四百五十名が出席、盛大な催しとなった。

これは同社HE事業部と取引きのある玩具問屋および小売店などの親睦会「S&Gクラブ」（本田泰会長＝㈱浅草玩具副社長）と、販売事業部と取引きのある業務用AM機のディストリビューター、オペレーターなどの親睦会「SG懇話会」（山中秀晃会長＝㈱マタハリー電気商会社長）による共催で、セガ社が協賛し一昨年から開かれているもので、今回で三回目。

同交歓会は新年の挨拶に続いて「これからの経済展望」をテーマに新春記念講演があり、同社新製品展示披露、パーティーの順で進められた。

新年の挨拶はS&Gクラブの本田会長とセガ社の中山隼雄社長が行なった。中山社長は同社の今年の方針について「研究開発部を三百人から三百五十人体制とし、開発能力をさらに充実させる。コンシューマー機器部門（マスター・システム）は、昨年海外に八十万台出荷したが、今年は百五十万台を見込んでいる。玩具および教育事業部門は、今年から本格的に事業展開する。玩具を含むコンシューマー製品は、すべて東南アジアで生産すべく態勢を整備している。また業務用AM機については、今年は体感ゲームとはひと味違った〝ハイテク・エンターテイメント〟製品を用意しており、ロケーションの実情に合わせ、幅広くきめ細かな製品開発を行なっていく。当社の今期決算（四月）には、目標の売上高四百六十億円はクリアできる見込みであり、来期はさらに二〇%アップを図りたい」と語った。

新春記念講演は㈱日本長期信用銀行の竹内宏常務が講師となって、主に日米の経済環境の比較、日本経済の現状などについて、ユーモアを交えながら約一時間講演した。その中で同氏は日本の景気について「円が急騰した後、再び下がっているが、景気は順調に回復している。円高で輸出産業は打撃を受けたが、内需関連産業にはそのメリットが働いた。今年は昨年並みの経済が保たれ、前半は活況ではないか」と語った。また日米の比較では「米国は財政赤字と貿易赤字の二重の赤字が続いており、物不足経済であり、世界一の借金国となっている。このままいくと米国経済は数年後には破たんするだろう。現在米国の製造業は平均九三%とフル稼動しており、失業率七・七%で完全雇用に近いが、ドル安が続くとインフレ傾向になる。そして金融ひっぱくで金利が上がり、株式の暴落が始まる。一方財政赤字を減らすため農産物などの自由化、円の切り上げを日本に迫り、日米の貿易摩擦は激化する。日本では米国に物が売れなくなり、高度成長期と違い低成長時代になると生活は小さく変わり、日本的文化が見直されてくるだろうが、われわれは豊かな時代の中で新しい生き方を見つけられないでいるようだ」と述べた。

新製品は業務用TVゲーム機「サンダーブレード」を中心に、「マスター・システム」の新ソフト数点などが披露された。

パーティーは同社の大川功会長が、CSKグループの事業展開について語った後、同会長、中山社長、S&Gクラブの本田会長、SG懇話会の山中会長が鏡割りを行ない、山中会長が乾杯の音頭をとった。もちつきや模擬富くじ抽選会などがにぎやかに行なわれ、S&Gクラブの佃義徳幹事（㈱ツクダ社長）による中締めがあり、セガ社の駒井徳造専務が参加者へのお礼を述べて締めくくった。

上の写真は新春記念公演のようす。円内は講師の竹内宏氏

右の写真は（左から）セガ社の中山社長、大川会長、SG懇話会の山中会長、S&Gクラブの本田会長による鏡割りのようす

関西精機「トップシューター」

欧米はタイトー

海外市場に向け両社で提携

㈱関西精機製作所（本社京都、古川謙三社長）は同社開発のエレメカ・ガンゲーム機「トップシューター」がこのほど完成したのに伴ない、欧米市場に関して㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）に独占的販売を認める許諾を行なったことを明らかにした。

「トップシューター」は昨年秋のAMショーで試作品が関西精機から披露され、その後完成へ向け仕上げ作業が続けられていたが、このほど完成し、英国ATEI88でタイトーから出品された。日本国内については、AOUエキスポ88で出品、販売を開始する。

同ゲームについて許諾を受けたタイトーは、英国市場ではブレントレジャー社が組立て、西独市場を含めて供給。またイタリアではネグロ社、スペインではセガSAを通じて組立て、供給していく。なお今回の販売許諾は欧米市場に関するもので、東南アジアなどその他の市場については両社で協調して進める、としている。

アイレム「ビジランテ」で

米データに許諾

英、西独市場でも許諾先決定

アイレム販売㈱（本社大阪、高嶋由之社長）は同社開発のTVゲーム機「ビジランテ」に関し、このほど北米市場についてデータイーストUSA社（本社カリフォルニア州サンノゼ、ロバート・ロイド社長）に独占的販売の許諾をした。

同ゲームは英国ATEで発表されたが、米国では一月二十一日から二日間、シカゴで開かれたデータイーストUSA社のディストリビューター会合でも披露された。アイレムでは、同ゲームについて「キット販売になる。欧米とも一月下旬発売であり、国内販売よりも早めにした」と、並行輸入問題解決のひとつとして海外市場優先の例を作ったことを明らかにした。

欧州ではエレクトロコイン社が英国市場で、ノバ社が西独市場で、それぞれ独占的販売許諾を受けている。

特許・実用新案 出願公告・公開

（1月15日～30日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告/公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

一月二十五日＝「空中浮揚場」、高松商事㈱（東京）、63－3630、57－35008。

実用新案出願公告

一月十九日＝「宙返りコースター」、泉陽機工㈱（大阪）、63－2066、57－59883。「遊戯用乗り物装置」、㈲アールアンドアール（東京）、63－2067、57－60931。

特許出願公開

一月十六日＝「スロットマシン」、徳山謙二朗（大阪）、63－9468(請)、61－154793。「カード式スロットマシン」、同、63－9469(請)、61－154794。

一月三十日＝「回胴式遊戯機」、東京パブコ㈱（大阪）、㈱エル・アイ・シー（同）、63－23685(請)、61－78600。「車両遊戯システム」、アスコット・イン・ジャパン㈱（大阪）、63－23686、61－164498。

実用新案出願公開

一月二十日＝「スロットマシン」、徳山謙二朗（大阪）、63－8084(請)、61－101166。

一月二十五日＝「迷路の組立構造」、芳賀敏勝（栃木）、63－1110(請)、61－103725。

セガ社グループ新年会にて、左から大興商会の石川忠太社長、九娯貿易の平岩勲社長、日本パイオニアの佐久間正則社長、大鵬物産の津末武久社主、佐藤無線電機音響研究所の佐藤信社長

3協会合同新年会にて、左から鈴木商会の鈴木光紀社長、峯興業の峯久社長、サービスゲームス福岡の児玉輝男社長、サンスイの三浦保夫社長

3協会合同新年会にて、左からホープの小野定良社長、ナムコの中村雅哉社長（JAMMA会長）、真鍋正専務（AOU副会長）

春のショー43社出展

第3回AOUエキスポ、一般の入場時間を制限

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）主催の春のショー「AOU88アミューズメント・エキスポ」が、三月二日から二日間、東京・新宿の新宿NSビルで出展四十三社により開催されることになった。

このAOUショーは今年で第三回目となり、テーマは「明るい運営・愛される娯楽」。企画運営を進めている同ショー委員会（駒井徳造委員長）では、出展申し込みを一月十八日に締め切り、小間数や区画配分などを調整し、二十六日にNSビルで出展についての説明会を開いた。

今回は四十三社から二百六十四小間の申し込みがあり、出展社数は昨年より二社少なくなった。申し込み小間数は予定の百八十四小間に合わせ、三小間以上の申し込みについて一律に削減し、小間位置を決定した（**左に掲載のとおり**）。その結果、トーゴが最大の十四小間、次いでセガ社とシグマが十二小間、タイトーとジャレコが十小間で、あとは八小間以下となった。なお出展対象は国内外の業者だが、今回は海外からの出展申し込みはなかった。出展四十三社は次のとおり（五十音順、末尾の数字は小間数）。

アイレム販売㈱6、朝日エンジニアリング㈱2、旭精工㈱2、㈱アミューズメント産業出版1、アミューズメント通信社1、㈱エイブル・コーポレーション4、㈱エス・エヌ・ケイ8、大森電気㈱2、㈱岡本製作所2、㈱カプコン6、㈱カワクス3、㈱関西精機製作所2、コナミ㈱8、㈲こまや製作所2、㈱コインジャーナル1、サン電子㈱4、㈲サンワイズ3、三和電子㈱2、シグマ商事㈱12、㈱ジーエム商事2、㈱ジャレコ10、信水貿易㈱3、㈱新声社1、㈱セイミツ商事4、㈱セガ・エンタープライゼス12、㈱タイガー娯楽3、㈱タイトー10、㈱太陽自動機2、データイースト㈱8、テクモ㈱8、㈱トーゴ14、㈱ナムコ8、日邦産業㈱2、日本SC遊園協会1、日本娯楽機械オペレーター㈿1、㈱バリエ2、㈱富士リース2、㈱フェイス4、㈱ホープ8、真砂工業㈱2、ミゼッティ工業㈱1、㈱友栄2、㈱ローラートロン3。

出品物はTVゲーム機を中心に乗物機、パーツ類などのほか、今回も多数のメダルゲーム機が出品されるもようだが、同ショーでは出品機種の区分をしていないため、それらが混然一体となって展示される。なおエイトラインやポーカーなど賭博に使用されるおそれのあるものやコピー品、家庭用TVゲーム（業務用に組込めばよい）、TV麻雀で衣服を脱ぐものなどは出品できない。

今回は前回の同ショーの反省から、一般入場者の入場は午後一時からとし、その入場券も当日限りとなっている（これ以外の券は二日間有効）。

AOUエキスポ88会場

3月2～3日 新宿NSビル展示ホール

大展示ホール

A－1 ㈱新声社
A－2 ㈱コインジャーナル
A－3 ㈱アミューズメント産業出版
A－4 アミューズメント通信社
A－5 ㈱関西精機製作所
A－6 ㈱岡本製作所
A－7 日本SC遊園協会
A－8 日本娯楽機械オペレーター協同組合
A－9 ㈱バリエ
A－10 ㈱エス・エヌ・ケイ
A－11 ㈱タイトー
A－12 ㈱トーゴ
A－13 ㈱カワクス
A－14 ㈱ジャレコ
A－15 データイースト㈱
A－16 ㈱ホープ
A－17 ㈱フェイス
A－18 真砂工業㈱
A－19 日邦産業㈱
A－20 ㈱ローラートロン
A－21 ㈱カプコン
A－22 シグマ商事㈱
A－23 コナミ㈱
A－24 アイレム販売㈱
A－25 ㈱富士リース
A－26 信水貿易㈱
A－27 朝日エンジニアリング㈱
A－28 ㈱タイガー娯楽
A－29 ㈱友栄
A－30 ㈲こまや製作所
A－31 ミゼッティ工業㈱
A－32 三和電子㈱

中展示ホール

B－1 ㈲サンワイズ
B－2 ㈱ジーエム商事
B－3 大森電気㈱
B－4 ㈱太陽自動機
B－5 ㈱エイブル・コーポレーション
B－6 ㈱ナムコ
B－7 テクモ㈱
B－8 サン電子㈱
B－9 ㈱セガ・エンタープライゼス
B－10 ㈱セイミツ商事
B－11 旭精工㈱

カレンダー展 セガ社が入賞

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）製作による今年の同社カレンダー「CGアート・ナウ」が一月二十五日、第三十九回全国カレンダー展（日本印刷産業連合会主催）で入賞した。

これは毎年、全国の企業や団体などが製作するカレンダーを対象に、参加を募り、優秀作品を表彰するという催しで、今回は千百九十六点の出品があり、うち七十三点が入賞した。

セガ社が受賞したのは〝日本印刷産業会会長賞〟で、昨年は日本商工会議所会頭賞を受賞しており、二年連続の入賞となる。同社では、「最先端コンピューターグラフィック（CG）を使ってセガの企業像をアピールした点が、受賞の大きな理由」としており、同社のカレンダーは昨年から、CGを駆使した立体感あふれる幻想的な絵柄が採用されている。

受賞したセガ社のカレンダー

ゲーム機を区別する

「娯倫」構想の検討提案

AOUの法律委・健娯委の合同会議で了承

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（梅原靖三会長、AOU）では、ゲーム機のうち好ましくないものとそうでないものを区別する方向で検討するための作業に着手することになった。

これは一月十四日の午後、東京・霞が関の東海大学校友会館で開かれた法律の正しい運用を考える委員会（真鍋正委員長）第二回会合と、健全娯楽営業推進委員会（峯久委員長）第七回会合の合同会議で確認されたもの。三協会合同新春賀詞交歓会の後開かれたこの会合で、まず梅原会長は、警察庁の平沢勝栄保安課長に新年挨拶で訪問した際、「八号営業」について好意的な感触を得たが、「社会的に好ましくないことを法律上の規制がないからと放置しておくと、やがては法律で規制することになる」と、業界側の自浄または自粛を求める発言があった、と報告した。

合同会議では健娯営委の議題から進めることになり、まず新任の委員を紹介、違法営業「通報ハガキ」の実施状況報告を行なった。主な議題となる「賭博に使用される可能性の高い機械について、業界自主規制の件」に関して、峯委員長は具体案は先送りして、どう考えどう進めるか話合いたいと提案。構想としては三タイプに区分し、ⓐ問題のないAM機、ⓑ注意を要する機械、ⓒ使用を禁止する機械に分け、別に「協議会」など審査機関を設け、そこで審査し区別する、との考えを示した。これに基づき、各委員から意見が続出し、とくに「八号営業」で、スロットマシンの本来の用途が逆の意味に解釈されているため警察当局に混乱が見られる、との指摘があった。ただ、これら自主規制を作るについては総合的観点で慎重に作業を進める必要があるが、新風営法成立以後の状況の変化もあり長期にわたるのも問題だ、との意見もあり、結局この委員会としては、「違法営業などによるAM業界全体のダメージを防ぐため、『娯楽機械審査審議会』（仮称）のような機関を設けるなどして、自主規制を作成する方向で、理事会に提案すること」が承認された。

具体的な検討は、すべて理事会がこの提案を承認してから、なんらかの委員会が進めることになり、機械の区別についてAOUとしては初めてその作業に取りかかることになった。

引続き、法律の―委の議題に移り、真鍋委員長が政府自民党にAOUから提出した「要望書」（本紙前号既報）について報告、「八号営業」に対する不当な扱いに対応していくことを確認した。また、大型間接税の動きについて対応していくこと、未加入七県のオペレーター団体への加入を促すこと（理事会構成についての定款見直しも）が、それぞれ了承された。

上の写真はAOUの法律委／健娯営委の合同会議（1月14日）のもよう

論潮

「遊技機賭博」

警察庁・保安課による昨年（一―十月）の遊技機賭博検挙状況などについて、分からない点は多いが、とくにこれらの検挙でどういう遊技機が押収されたのかというデータと分析、そして摘発後のこれらの事件の刑事処分ならびに行政処分というフォローが、それぞれ最も気がかりな点である。

どういう遊技機あるいは遊技設備が遊技機賭博に使用されていたのか、を分析することによって、これらの犯罪の未然防止（これを「防犯」という）をかなり図ることができると考えられる。そうしなければ、遊技機賭博の未然防止は実態として進まないことになり、遊技機賭博が増え続けることになることは、前回述べたとおりである。

一方、摘発後のフォローが明らかでないのは残念であるが、法令に従って見ていけば新風営法違反（うち無許可営業は論外として）で営業許可取消しはなく、また賭博摘発により一〇〇%が実質的に営業廃止になったとして、昨年十ヵ月間に七百五十八軒が消滅したことになる（もっとも新風営法では賭博の摘発だけで営業を廃止させることができない。つまり刑事処分に基づき「欠格事由」が生じたとき初めて許可を取消すことができる、という甘さがある）。

これらは仮定を重ねた場合の想定であるが（具体的データが明らかにされていない）、遊技機賭博で摘発された営業所が全部消滅したとして、六十一年末の営業所と六十二年十月末の営業所を比べるなら、摘発対象とならない「八号営業」の営業数は百十二軒減少したに過ぎないことになる。

しかし、それでもまだ多くの賭博営業所があると観測されている。

また、ここ数年の間、遊技機賭博が引き金となったと考えられる凶悪犯罪などが目立つ。警察当局はこうしたデータも収集、分析することが望まれている。賭博とは無関係なAM機業者の団体に対して、「自浄」を求めるのは無理と言うものである。具体的な取締りの強化が強く望まれている。

セガ社家庭用を利用した

交通安全ソフト

東京海上火災が無料貸出し開始

交通安全教育を目的にしたTVゲームを東京海上火災保険㈱（本社東京、竹田晴夫社長）と㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）が共同開発し、一月中旬から無料での貸し出しを始めた。

これは東京海上火災が、顧客向けサービスの一環として、交通事故の未然防止と交通安全の教育に役立てようと、TVゲームの利用を考え、セガ社と共同で企画、開発したもので、セガ社「マスターシステム」用ソフトカセット「ゲームでチェック！交通安全」（非売品）。東京海上火災の全国三十五支店に用意し、主に地域の自治会、幼稚園、企業などに本体とカセットを無料で貸し出している。

同ゲームは、幼児から大人まで交通安全に対する理解を自然に深め、基本的な交通ルールが身につくよう工夫されており、一本のカセットに年代に合わせた三種類のゲームが収められている。

ゲーム内容は、四種のテストによりドライバーの運転適性を診断し、注意すべき点がアドバイスされる「ドライビング・センス・テスト」（七分間）、ドライブゲームで途中の規制や子どもの飛び出しなどの状況に適切な処置がとれるかどうかをチェックする「君はベストドライバー」（六分間）、模範的な安全マナーをチェックしながらウサギが進んでいく「ピョンきちアドベンチャー」（三分間）という構成。

「ゲームでチェック！交通安全」の画面

ATEI ATEI ATEI ATEI ATEI ATEI ATEI

強い人気の「ウルフ」体感ゲーム機に迫る

市場安定化でTVゲーム、フリッパーなど好調
エレメカAMゲーム機で「トップシューター」注目

ATEI88の出品機については次のとおりである(本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、メアリー・オープンショーの記事を基本に、日本からのビジターの話を加え、編集部で再構成した)。

アミューズメントのTVゲーム機分野で、米国製品はアタリゲームズ社が新ゲーム「プラステロイド」、「ザイボット」を出品した。うち「プラステロイド」は、同社の七九年の大ヒット作「アステロイド」をもとに根本的に新たに開発したもので、プレイヤーが四段階の難易度を選択できること、一人でも楽しめること、二人では協力して進めるか互いに争うかできること、などがまず基本的な特徴で、グラフィックやサウンドなどにかなり力を入れている。ゲームはギャラクシーをそれぞれクリアーしていくごとに、モンスターが出現ししゃべるなど、いくつかの特徴がある。

アタリゲームズ社はこのほかナムコからの許諾品「ギャラガ88」、「ファイナルラップ」を出品。いずれも欧米市場については同社が独占的に販売していくもようだ。なお「ファイナルラップ」は海外では英語版、座席部分は固定式になる予定。

久しぶりに独自の小間を持った米国バリー社には、昨年からの「ジノフォーブ」があるが、新ゲームはない(フリッパーなどについては後述)。

日本製のTV機

日本からの出展社では、まず直接ATEIに出展したタイトーが、欧米で「オペレーションウルフ」を大々的に展開しており注目される。「オペレーションウルフ」に対する人気は大きく、英国ではエレクトロコイン社が組み立てて出荷するなど、欧州での供給態勢が固まってきている。本体完成品で欧州市場へタイトー製品が出回るのは久しぶりのこと。タイトーでは欧州での拠点作りが検討されているもようだ。

同社TVゲーム機では「ニンジャウォリアーズ」が完成、初めて出品したのが目立つ。日本では「ダライアス」をもとに基板の入替えが考えられるが、欧米市場では完成品で出荷となる可能性が強い。

このほか「ツインコブラ」(究極タイガー)、「サンダーケイド」(特殊部隊UAG)が基板ベースで、また「トップスピード」(フルスロットル)がアップライトで展開されつつある(後者はデラックス型がエレクトロコイン社から出品された)。

日本での"体感ゲーム機"、つまりシミュレーターが欧州でも人気を獲得しており、実際よく売れている。セガ・ヨーロッパ社(ビック・レズリー総支配人)は、ATEIの前日、ナイトクラブ「ヒッポドローム」で派手なプレビューショーを催し、集まった多数の欧州業者を前に、「サンダーブレード」(デラックス型とアップライト)を登場させ、雰囲気を盛り上げた。

セガ社「サンダーブレード」はATEI88でベストゲームだった、と見られている。すでに発売中の「アフターバーナー」も人気を保っている。これらシミュレーターは大きな可能性を持っていることに疑いはないが、値段が高いという悩みがある。開発費が高くつき、安く販売できないわけだが、この種の分野はさらに発展すると見られている。

セガ・ヨーロッパ社は以上のほか、「ヘビーウェイトチャンプ」、「シ

左上の写真はセガ・ヨーロッパ社の小間にて、中央はビック・レズリー氏と「サンダーブレード」DX。下の写真はコナミ・ヨーロッパ社の小間にて(左から)コナミ工業の北上一三次長、リチャード・ダン副支配人、山田哲也氏(貿易課)、スチーブ・ビエラム販売課長

ATEI ATEI ATEI ATEI

ノビ」、「ソニックブーム」などを出品した。

英国ロンドンと西独フランクフルトに拠点を持つコナミ・ヨーロッパ社(丸尾博一総支配人)はセガ・ヨーロッパと並ぶ常連出展社で、今回は新ゲーム「ホーンテッド・キャッスル」(悪魔城ドラキュラ)と「スーパーコントラ」を初めて発表した。いずれも基板ベースで発売する。「ホーンテッド・キャッスル」は、初めファミコン用だった「悪魔城ドラキュラ」(日本では業務用がなく、米国市場で「プレイチョイス10」の中に「キャッスルバニア」として収められたほか、家庭用NESでも展開された)を、本格的業務用として全面的に作り直したもの。「スーパーコントラ」2Pも評判は悪くない。

同社はすでに「タイフーン」(エージャックス)を基板ベースで発売中であるが、ATEIでまた追加注文があったとしている。

以上はメーカーが直接出展したものであるが、これらの出品機の多くは英国の大手ディストリビューターらを通じて、別にまた出品されている。大手ディストリビューターとは、ブレントレジャー社(元タイテル社)、デイス・レジャー社、エレクトロコイン社の三社で、これにジョイランド社などが続いており、これらディストリビューター会社の多くが独自のアップライト・キャビネットを持ち、基板を組み込んで出荷していくことになる(うちエレクトロコイン社のキャビネットはとくに評判がいい、とされている)。

勢いづくAM機

データイースト・ヨーロッパ社は昨年秋、都合により閉鎖したため、データイースト社の製品はこれら大手ディストリビューターから出品、発売されることになる。以上のほかの日本製ゲームも同様である。なかでもブレントレジャー社は最大の小間を持ち、百種類ものゲーム機を出品、その中にはセガ社やタイトー製品も含まれている。同社は米国任天堂の「プレイチョイス10」を出品していたが、これは一年前に発売、成功しているもので、今回さらに内蔵ゲーム数を増やして注目された。ゲーム場でもシングルロケでも、普及タイプのゲームを安く交換できる点が評価されている。

さて日本製TVゲーム機は以上のほか、とくにアイレムの「ビジランテ」、SNKの「パドルマニア」が新発表となり、注目された。「ビジランテ」は欧米市場で先に発売され、日本では二月末か三月上旬になるもようだ。SNK製品では「ゲリラウォーズ」(ゲバラ)が人気を上げてきている。カプコンの「ストリート・ファイター」も好調だ。

データイースト製品は「ザ・リアル・ゴーストバスターズ」までを出品。ジャレコは「ピッグス&ボムズ」(ぶたさん)まで。コアランド・テクノロジーは「サイバータンク」をいぜん未完成ではあるが、デイスレジャーの小間で披露、各方面の意見を聞いている段階にとどまっている。

TVゲームではないエレメカのアーケードゲーム機では、関西精機製作所の「トップシューター」が、ゲーム場向けとして好評を博した。これは同ゲームに関して欧米市場に販売権を持つタイトーの小間で、完成品として出品されたもの(昨年秋のAMショー後、年末までに完成させた)。日本では三月に発売となる。

アタリゲームズ社が出品した「ポット・ショット」もよく似たコンセプトのエレメカガンゲーム機で、TVゲーム開発のアタリ社にすれば異色のゲーム機と言える。ATEI88ではこれも大きな評価を与えられたが、アタリゲームズ社ではアイルランドの同社工場で生産する、としている。

デイスレジャーで出品された腕相撲「ザ・グラッパー」はカナダのゲームテック社製で、昨年秋のAMOA87で先に披露された。これは腕相撲の力をデジタル表示するもので、けっこう人気を集めていた。

ジョイランド社は米国ICE社製「メルトダウン」、ナムコ「スウィートランド」などを出品したが、大手三社ほどの力はない。英国サウンドレジャー社は「アクミー・

(次ページ上段へ続く)

右上の写真はタイトーの小間にて、鈴木実部長(中央)、右側に関西精機の古川純一郎専務。

右下の写真は、日本製TVゲーム機で一杯の英国エレクトロコイン社の小間のようす

欧米で先に発表、発売されることになったアイレム販売の「ビジランテ」。写真は米国市場向け、データイーストUSA社によるもの

米国アタリゲームズ社の新TVゲーム機「ブラステロイド」。

ATEI International

マウス・トラップ」を出品した。これはもともと昨年秋のALプレビューで発表、さらにAMOA87のローエン・アメリカ社で披露したもので、ボタン式のモグラ叩き機。

TVゲーム以外のこうしたAMゲーム機への関心はこのところ大きくなっている。これはTVゲーム機に偏りがちなゲーム場の構成からくるものだが、エレメカゲームのヒットはそう容易ではないようだ(「トップシューター」はヒット作になるのが確実で、これはこの分野では例外と見られている)。

新作フリッパー

フリッパーはここ数年の間、ヨーロッパで再び大流行となってきた。米国製品が欧州でも人気があり、ウィリアムズ社が「スペース・ステーション」を発表、またプリミア(ゴットリーブ)社が「ダイアモンド・レディ」をフォーレインエキスポ(昨年十二月、パリ)に続いて披露した。

うち「スペース・ステーション」は文字どおり宇宙に浮ぶスペース・ステーションに宇宙船がドッキングするのをテーマとしたもの。SFテーマものとしては同社「ピンボット」の流れをくむフリッパーとなる。「ダイアモンド・レディ」はトランプカードのダイヤの女王をテーマにしたもので、いくつかの新しいフィーチャーを加えている。

これら二社に対し猛然と巻き返しを図ろうとするのがバリー・ミッドウェー社で、新ゲーム「エスケープ・フロム・ザ・ロースト・ワールド」(略してロースト・ワールド)を発表した。これはSF冒険旅行をテーマとしたもので、立体的な構造を持つ、かなり力の入ったフリッパー。これまでの劣勢を「ローストワールド」で挽回できるか、大いに注目される。

米国製品以外では、スペインのMAC社製「スペース・トレイン」がある。MAC社製フリッパーは手入れが簡単で、このゲームもワンボードで取り外しが容易なのが特徴となっている。

それより注目されるのはサンマリノ(南欧の小国)のテクノプレイ社が出品した「エックス・フォース」である。これはフリッパーでは初めてのシットダウン型で、プレイヤーが座るシートがあり、座っているプレイヤーにだけ音響が聞こえるようになっている(写真参照)。このフリッパーの評判はよく、またその開発者も実は経験豊富なことで知られている(種明しをすれば、テクノプレイ社はイタリアの元ザッカリア社が作った会社である)。

披露された米国製最新フリッパー。左上がウィリアムズ社「スペース・ステーション」、左下がプリミア社(ゴットリーブ)「ダイアモンド・レディ」、そして右側がバリー社「ロースト・ワールド」

左上の写真は各社の製品でにぎわうデイスレジャーの小間のようす。左下の写真はテクノプレイ社のシットダウン式フリッパー「エックス・フォース」で実際にプレイしているようす

ギャンブル機類

英国では現金が払い出される遊技機(つまりギャンブル機)に関して、寛大でしかも堅固な法律があり、このためその種のさまざまなギャンブル機が大量に出品されている(ギャンブル機ではあるが、AWP機などのようにアミューズメントと関連させる習慣がある)。またこの種の機械について、英国のメーカーはオランダなど各国に輸出までしている。

ATEIでは年ごとに本格的なカジノ機具の出品が増えており、米国バリー社(本社シカゴ)は一連のカジノ用スロットマシンを出品した(日本ではこれらを輸入し「メダルゲーム」の名前で営業しているが、警察はスロットマシンの本来の用途がギャンブルであることを知らされていない)。バリー社以外からもカジノ用機器を出品したメーカーがあり、ルーレット

ATEI International

テーブルやチップも出品されていた。オーストリアのある会社からは硬貨作動式のルーレット遊技機が披露された。

これら以外にも人気を保ち続けている、ある種のゲーム分野がある。マネープッシャー、クレーンがそうであり、これらは現金あるいは景品を得ようとする遊技機である。プッシャーの専門メーカーであるクロムプトン社、ハリー・レビー社、KWシステム社はそれぞれ最新機種を披露し、一方ではクレーン類のための景品が並べられていた。

リモコンボート

リゾート地のゲーム場に最適と思われるゲーム機もいくつかある。代表的なものとしては、すでに長年成功してきているバルコ社の「ユーロボール」、トルネード・モデル・プロダクツ社のリモコンボートがある。トルネード社製品にはこのほど、新しいフィーチャーが加わり、一段と人気が高まっている。米国からATEIに新規参入したボブズ・スペース・レーサー社の出品したゲームは、水鉄砲を使うもので大変な人気となった。

(ビリヤードなどの)プールテーブルは長年親しまれてきた。当初ビリヤードは大流行し、その後次第にすたれてきたが、現在ではプールテーブルのオペレーターたちは、収益を増やすにはプロモーション(競技大会などのイベント)が不可欠であることを知るに及んでいる。プレイヤーのリーグやクラブを応援するオペレーターは好調で、プールテーブルの人気は上り続けている。ヘーゼル・グループとプリミア・レジャーの両社は、ATEIの会場で実に素晴しいプールテーブルを出品していた。

ミュージック(つまりジュークボックス)は人気を保っており、最近はコンパクトディスク(CD)の導入によるところが多い。利用者は近ごろ音質について厳しく、例えばシーバーグ社のCDジュークが完ぺきな音響を出すことにより、愛好者は硬貨を入れるのをためらわない。ずいぶん前に設立されたラーレン・フォー・ミュージック社は、今なおジュークボックスの曲のプログラムについて専門的で、CDやレーベル(曲目表)を絶えず供給している。

ATEI88ではあらゆる種類のパーツ類が出品されており、その技術はますます精巧になってきている。イタリアの大変重要なTVモニター専門メーカー、ハンタレックス社は、このショーで37ｲﾝﾁの最新モニターを出品した。スペア・パーツの専門会社、スーゾー社(本社オランダ、ロッテルダム)は今回、世界中のユーザーに供給できるいくつかの見本を出品した。マース・エレクトロニクス社、コインコントロール社、スターポイント・エレクトリックス社など国際的に知られている会社は、各社の最新技術を示すパーツを披露した。

ATEIに初めて出展したアプライド・スクリーンプリント社は、その専門的な分野ゆえにとくに注目され、また小間も素晴しかった。同社は業界で使用するガラス類のデザイン、そしてプリントにおいて大きな成功を収めており、影響力もある。同社はヨーロッパだけでなく各国のあらゆるメーカーに技術供給している。その技術は優秀で、高く評価されている。

今年のATEIでは実際、見るべきものがずいぶんあった。とりわけ出展社がすべて、AM業界が必要とするものを出品していた。大型の乗物(つまり遊園施設)は出品されなかったが、その大手メーカーは各社とも写真やパネルなどで紹介した。

並行輸入の問題

英国ATEI88は、予想していた以上に充実したものになったが、これはもちろんAMゲーム機に的を絞って見てきたことによる(ギャンブル機業者の目で見れば、様子はまた違ったものになるだろう)。

AMゲーム機分野ではとくにTVゲーム機で無断コピー品(多くは韓国製、イタリア製など)が次第に勢いを弱めていることが、市場の回復、安定化を促がしていることが確実である。無断コピー品だけではなく、並行輸入品(その多くは日本から基板で輸出されている)も市場の安定を阻害する一因となっている。こうした事情から、いくつかのTVゲームにおいて、日本よりも先に欧米で先に発売されるケースが出てくるのも仕方がないのかも知れない。

すでにひとつのゲームで爆発的な収益を手に入れることは不可能になってきたと見られる現在、優れたTVゲーム機を上手にオペレートしていくのが一番だと思われるが、まだ収益のいいゲームまで手離し(売れるうちに売るということらしい)、基板のブローカーになっているオペレーターも少なくないと聞く。もっと落着いて考え、オペレーターの正業に徹するのが日本のオペレーターの課題と思われるのである。

関西精機製作所(KASCO)の「トップシューター」完成品。日本に先立ち、欧米で発売が開始されるもよう

左上の写真はユーロコイン・カジノコイン社のかなり大がかりな小間のようす。左下の写真はマネープッシャーやクレーンで力をつけてきたハリー・レビー社の小間のようす

現在有効なAM機の電気用品型式認可番号

昭和58年1月から63年1月中旬までに認可された電気遊戯盤、電気乗物、電子応用遊戯器具をすべて収録した。データは日本電気用品試験所月報および官報に基づく。掲載要領は認可番号、認可年月日（カッコ内は更新分）、事業所名（都道府県名）の順となっている。ほとんどのゲーム機等は電取法の対象になっている。

電気遊戯盤

〒91-26649 58.1.31 ㈱テーカン（東京）
〒91-26726 58.2.15 豊丸産業㈱（愛知）
〒91-26727 58.2.15 豊丸産業㈱（愛知）
〒91-26898 58.3.14 ㈱コニー電子工業（東京）
〒91-26899 58.3.14 狭山精密工業㈱（埼玉）
〒91-27056 58.4.9 ㈱ユニバーサル（栃木）
〒91-27073 58.4.9 ㈱サコム（山梨）
〒91-27083 58.4.9 ㈱レジャーインスツルメントクリエイター（大阪）
〒91-27086 58.4.14 サミー工業㈱（東京）
〒91-27087 58.4.14 ㈱ユニバーサル（栃木）
〒91-27096 58.4.14 ㈱ナナオ（石川）
〒91-27231 58.5.12 ㈲こまや製作所（兵庫）
〒91-27427 58.6.15 池本車体工業㈱（京都）
〒91-27447 58.6.15 ㈱サコム（山梨）
〒91-27456 58.6.15 和光電機㈱（東京）
〒91-27504 58.6.27 ㈱レジャーインスツルメントクリエイター（大阪）
〒91-27790 58.8.23 ㈱三共（東京）
〒91-27818 58.8.27 ㈱ナムコ（東京）
〒91-27928 58.9.8 ㈱太陽自動機（東京）
〒91-27934 58.9.10 ㈱関西精機製作所（京都）
〒91-27935 58.9.10 ㈱カトウ製作所（東京）
〒91-27936 58.9.10 サンデン㈱（群馬）
〒91-27953 58.9.10 ㈱マグジャン（大阪）
〒91-27984 58.9.19 ㈱関西精機製作所（京都）
〒91-28157 58.10.15 ㈱かきぬま総合技研工業（東京）
〒91-28186 58.10.21 東洋娯楽機㈱（東京）
〒91-28297 58.11.9 大森電気㈱（東京）
〒91-28305 58.11.14 ミユキ精機㈱（山形）
〒91-28327 58.11.14 フタバ産業㈱（大阪）
〒91-28340 58.11.17 昭和技研工業㈲（埼玉）
〒91-28392 58.11.28 ㈱カトウ製作所（東京）
〒91-28402 58.11.28 ㈱日本プレス製作所（広島）
〒91-28506 58.12.14 グリーン電子㈱（東京）
〒91-28617 59.1.13 ㈱マグジャン（大阪）
〒91-28652 59.1.13 昭和遊園㈱（東京）
〒91-28705 59.1.20 ㈱関西精機製作所（京都）
〒91-28820 59.2.6 矢野公一（愛知）
〒91-28832 59.2.8 昭和技研工業㈲（埼玉）
〒91-28837 59.2.8 ㈲こまや製作所（兵庫）
〒91-28851 59.2.10 中条秀一（東京）
〒91-28857 59.2.10 大森電気㈱（東京）
〒91-28864 59.2.15 栗田技研㈱（岐阜）
〒91-28992 59.3.2 今井電子工業㈱（大阪）
〒91-29056 59.3.15 ㈱ジャレコ（東京）
〒91-29117 59.3.27 電元オートメーション㈱（東京）
〒91-29178 59.4.3 京楽産業㈱（愛知）
〒91-29179 59.4.3 京楽産業㈱（愛知）
〒91-29272 59.5.7 ㈱松村製作所（山形）
〒91-29294 59.5.11 オー・エスプロジェクト㈱（大阪）
〒91-29321 59.5.18 ㈲こまや製作所（兵庫）
〒91-29509 59.6.22 ㈱吉田機械製作所（千葉）
〒91-29855 59.8.28 サンデン㈱（群馬）
〒91-29887 59.9.4 東洋娯楽機㈱（東京）
〒91-30054 59.10.6 昭和遊園㈱（東京）
〒91-30095 59.10.16 ㈲寿商事（東京）
〒91-30113 59.10.16 アルファクス電算システム㈱（神奈川）
〒91-30168 59.10.31 ㈱バリー・ジャパン（東京）
〒91-30193 59.11.5 ㈱タイトー（東京）
〒91-30194 59.11.5 ㈱関西精機製作所（京都）
〒91-30226 59.11.8 ㈱ユニバーサル（栃木）
〒91-20700 59.11.8 電元オートメーション㈱（東京）
〒91-30256 59.11.20 高砂電器産業㈱（大阪）
〒91-30294 59.11.26 ㈱トーゴ（東京）
〒91-30628 60.2.6 ㈱シグマ（東京）
〒91-30642 60.2.6 サンデン㈱（群馬）
〒91-30719 60.2.22 ブラザー精密工業㈱（愛知）
〒91-31508 60.7.23 狭山精密工業㈱（埼玉）
〒91-31927 60.10.4 ㈱タイトー（東京）
〒91-32134 60.11.12 ㈱オリエントエンジニアリング（大阪）
〒91-32253 60.12.10 ㈱マックス製作所（大阪）
〒91-32256 60.12.10 ㈱第1藤工業（愛知）
〒91-32328 60.12.20 ㈱カプコン（大阪）
〒91-32329 60.12.20 ㈱タイトー（東京）
〒91-32522 61.2.3 ㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒91-32539 61.2.6 ブラザー精密工業㈱（愛知）
〒91-32740 61.3.5 立川電機㈱（大阪）
〒91-32740-1 61.3.5 ㈱咲美製作所（大阪）
〒91-33050 61.5.10 ㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒91-33083 61.5.15 ㈱タイトー（東京）
〒91-33227 61.6.11 ㈱友栄（東京）
〒91-33363 61.7.1 ㈱シグマ（東京）
〒91-33414 61.7.18 昭和技研工業㈲（埼玉）
〒91-33434 61.7.18 ㈱タイトー（東京）
〒91-33479 61.7.31 ㈲こまや製作所（兵庫）
〒91-33506 61.8.2 平和工業㈱（群馬）
〒91-33631 61.8.28 大森電気㈱（東京）
〒91-33632 61.8.28 山久総業㈱（広島）
〒91-33633 61.8.28 ウチナダ電子工業㈱（石川）
〒91-33698 61.9.6 ㈲こまや製作所（兵庫）
〒91-33699 61.9.6 ㈲こまや製作所（兵庫）
〒91-33783 61.9.24 ㈱ナムコ（東京）
〒91-33945 61.10.24 ㈱シグマ（東京）
〒91-33993 61.10.30 ㈲こまや製作所（兵庫）
〒91-34182 61.11.28 ㈱ナムコ（東京）
〒91-34183 61.11.28 ㈱ナムコ（東京）
〒91-34225 61.12.3 ㈱トーゴ（東京）
〒91-34226 61.12.3 ㈱タイトー（東京）
〒91-34292 61.12.18 ㈱タイトー（東京）
〒91-34350 61.12.25 ㈱サコム（山梨）
〒91-34361 62.1.6 ㈱タイトー（東京）
〒91-34438 62.1.22 ㈱ジャレコ（東京）
〒91-34499 62.1.31 ㈱関西精機製作所（京都）
〒91-34564 62.2.13 ㈱シグマ（東京）
〒91-34662 62.3.3 ㈱エクセル（神奈川）
〒91-34663 62.3.3 興東電子㈱（茨城）
〒91-34714 62.3.12 アークテクニコ（大阪）
〒91-34743 62.3.19 高麗精密㈱（埼玉）
〒91-34829 62.4.7 ㈱ワンダー（東京）
〒91-34998 62.5.19 太陽電子科学㈱（東京）
〒91-35329 62.7.13 京楽産業㈱（愛知）
〒91-35330 62.7.13 京楽産業㈱（愛知）
〒91-35355 62.7.14 ㈱タイトー（東京）
〒91-35363 62.7.14 ㈱シグマ（東京）
〒91-35436 62.7.31 ㈱ジャレコ（東京）
〒91-35531 62.8.18 ㈱ブライトロニクス（神奈川）
〒91-35562 62.8.24 ㈱タイトー（東京）
〒91-35566 62.8.24 コナミ工業㈱（兵庫）
〒91-35623 62.9.2 ㈱タイトー（東京）
〒91-35624 62.9.2 ㈱タイトー（東京）
〒91-35708 62.9.8 ㈱オリムピック（埼玉）
〒91-35817 62.10.3 ㈱トーゴ（東京）
〒91-35892 62.10.12 ㈱ケイアンドユウ商会（大阪）
〒91-35952 62.10.19 京楽産業㈱（愛知）
〒91-35953 62.10.19 京楽産業㈱（愛知）
〒91-36048 62.11.5 ㈱ユニバーサル（栃木）
〒91-36129 62.11.11 大洋化学㈱（和歌山）
〒91-36196 62.11.25 ㈱トーゴ（東京）
〒91-36197 62.11.25 ㈱シグマ（東京）
〒91-36316 62.12.7 ㈱ナムコ（東京）
〒91-36409 62.12.14 ㈱大永製作所（神奈川）

電気乗物

〒91-27172 58.5.6 ㈱タナカ製作所（神奈川）
〒91-27173 58.5.6 ㈱タナカ製作所（神奈川）
〒91-27661 58.7.19 朝日エンジニアリング㈱（徳島）
〒91-27773 58.8.18 加藤繁一（大阪）
〒91-28140 58.10.13 関東エナメル工業㈱（東京）
〒91-28704 59.1.20 関東娯楽工業㈱（東京）
〒91-28754 59.2.1 昭和鉄工㈱（東京）
〒91-29136 59.4.3 久保幸造（大阪）
〒91-29397 59.6.1 ㈱タナカ製作所（神奈川）
〒91-29985 59.9.20 東洋娯楽機㈱（東京）
〒91-20813 59.10.31 日本娯楽機㈱（東京）
〒91-30260 59.11.20 坪内茂敏（福井）
〒91-30469 59.12.26 ㈱ホープ（東京）
〒91-13105 60.12.25（61.3.15） ㈱ホープ（東京）
〒91-32956 61.4.17 ㈱トーゴ（東京）
〒91-34808 62.4.7 信水貿易㈱（東京）
〒91-35115 62.6.6 ㈱ナムコ（東京）
〒91-35967 62.10.27 ㈱ナムコ（東京）
〒91-36608 63.1.12 真砂工業㈱（東京）

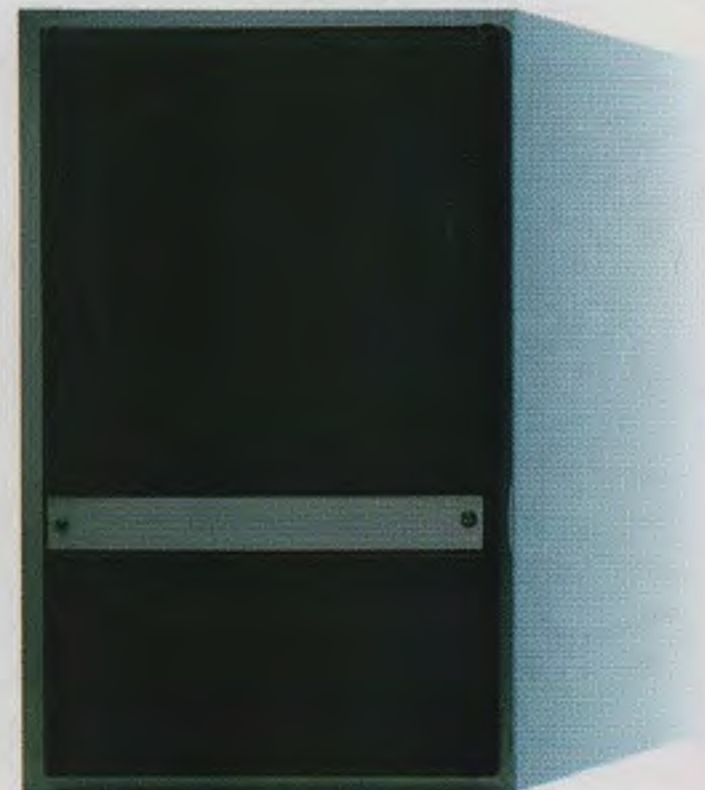
電子応用遊戯器具

〒95-2508 58.2.1 ㈱ナムコ（東京）
〒95-2509 58.2.1 ㈱ナムコ（東京）
〒95-2524 58.2.15 東洋電気通信㈱（東京）
〒95-2525 58.2.15 ㈱サコム（山梨）
〒95-2538 58.3.9 ㈱サコム（山梨）
〒95-2556 58.4.5 ㈱エフ・レック（東京）
〒95-2561 58.4.9 ㈱ユニエンタープライズ（宮城）
〒95-2566 58.4.20 フタバ産業㈱（大阪）
〒95-2567 58.4.20 東洋電気通信㈱（東京）
〒95-2480-1 58.5.6 ㈱大永製作所（神奈川）
〒95-2480-2 58.5.6 ㈱東平商会（静岡）
〒95-2585 58.5.18 グリーン電子㈱（東京）
〒95-2598 58.5.27 ㈲寿商事（東京）
〒95-2603 58.6.4 ㈱バンダイ（東京）
〒95-2608 58.6.17 ㈱テーカン（東京）
〒95-2615 58.6.27 ㈱タイトー（東京）
〒95-2628 58.7.19 任天堂㈱（京都）
〒95-2629 58.7.19 ㈱レジャーインスツルメントクリエイター（大阪）
〒95-2630 58.7.19 ㈱ニューフジコロム（大阪）
〒95-2631 58.7.19 ㈱サコム（山梨）
〒95-2647 58.8.9 ㈱テーカン（東京）
〒95-2655 58.8.27 トランスワールド商事㈱（大阪）
〒95-2656 58.8.27 辰巳電子工業㈱（大阪）
〒95-2664 58.9.10 ㈱ユニバーサル（栃木）
〒95-2665 58.9.19 京都電産㈱（京都）
〒95-2674 58.10.21 ㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-2685 58.11.14 高砂電器産業㈱（大阪）
〒95-2686 58.11.14 ㈱エスエヌケイエレクトロニクス（大阪）
〒95-2687 58.11.14 近江電子工業㈱（滋賀）
〒95-2691 58.11.19 中国船井電機㈱（広島）
〒95-2692 58.11.19 ㈱カワクス（大阪）
〒95-2704 58.12.6 アルユメ㈱（東京）
〒95-2705 58.12.6 アルユメ㈱（東京）
〒95-2615-1 58.12.14 ㈱大永製作所（神奈川）
〒95-2615-2 58.12.14 ㈱東平商会（静岡）
〒95-2706 58.12.14 コナミ工業㈱（大阪）
〒95-2707 58.12.14 ㈱サコム（山梨）
〒95-2729 59.2.2 ㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-2738 59.2.15 ㈲共立工業（神奈川）
〒95-2739 59.2.15 ㈱テーカン（東京）
〒95-2751 59.3.15 アイレム㈱（大阪）
〒95-2762 59.3.27 岡山船井電機㈱（岡山）
〒95-2771 59.4.10 大平技研工業㈱（岐阜）
〒95-2783 59.4.27 ㈱タイトー（東京）
〒95-2783-1 59.4.27 ㈱大永製作所（神奈川）
〒95-2788 59.5.9 ㈱テーカン（東京）
〒95-2789 59.5.9 ㈱ジー・エム商事（東京）
〒95-2790 59.5.9 ㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-2791 59.5.9 ㈱ナムコ（東京）
〒95-2792 59.5.11 ㈱シグマ（東京）
〒95-2793 59.5.11 ㈱シグマ（東京）
〒95-2796 59.5.11 辰巳電子工業㈱（大阪）
〒95-2802 59.5.24 任天堂㈱（京都）
〒95-2812 59.6.6 任天堂㈱（京都）
〒95-2826 59.6.22 ㈲寿商事（東京）
〒95-2827 59.6.22 ㈱テーカン（東京）
〒95-2820 59.6.22 データイースト㈱（東京）
〒95-2830 59.7.10 コナミ工業㈱（大阪）
〒95-2834 59.7.10 ㈱コグレ（埼玉）
〒95-2835 59.7.12 ㈱ユニバーサル（栃木）
〒95-2858 59.8.2 アルファ電子工業㈱（埼玉）
〒95-2861 59.8.14 ㈱タイトー（東京）
〒95-2862 59.8.14 ㈱テーカン（東京）
〒95-2875 59.9.7 ㈱エスエヌケイエレクトロニクス（大阪）
〒95-2888 59.10.16 ㈱タイトー（東京）
〒95-2889 59.10.26 ㈲日立自動機械製作所（茨城）
〒95-2893 59.10.31 大平技研工業㈱（岐阜）
〒95-2902 59.11.14 ㈲共立工業（神奈川）
〒95-2904 59.11.26 ㈱ナムコ（東京）
〒95-2912 59.11.30 ㈲ボナンザエンタープライゼス（神奈川）
〒95-2913 59.11.30 ㈲ボナンザエンタープライゼス（神奈川）
〒95-2923 59.12.12 ㈱シグマ（東京）
〒95-2925 59.12.18 ㈱ナムコ（東京）
〒95-2932 60.1.7 ㈱シグマ（東京）
〒95-2959 60.3.11 データイースト㈱（東京）
〒95-2965 60.3.16 ㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-2966 60.3.16 ㈱ポニーベンディングサービス（東京）
〒95-2981 60.5.15 ㈲ラスベガス商事（愛知）
〒95-3000 60.7.5 ㈲寿商事（東京）
〒95-3016 60.8.2 ㈱ジャレコ（東京）
〒95-3024 60.8.12 ㈱タイトー（東京）
〒95-3046 60.10.4 ㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-3050 60.10.12 ㈲ケイアンドケイ電子工業（鹿児島）
〒95-3053 60.10.12 ㈱テーカン（東京）
〒95-3065 60.11.8 ㈱内田製作所（東京）
〒95-3068 60.11.19 ㈱カトウ製作所（東京）
〒95-3120 61.5.1 日東エレクトロニクス㈱（大阪）
〒95-3149 61.6.19 ウチナダ電子工業㈱（石川）
〒95-3166 61.7.8 ㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-3183 61.8.14 辰巳電子工業㈱（大阪）
〒95-3190 61.9.6 ㈱カプコン（大阪）
〒95-3202 61.10.1 ㈱シグマ（東京）
〒95-3206 61.10.9 興東電子㈱（茨城）
〒95-3226 61.11.11 コスモ㈱（大阪）
〒95-3227 61.11.11 ㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-3231 61.11.20 ㈱タイトー（東京）
〒95-3244 61.12.19 ㈱ナムコ（東京）
〒95-3245 61.12.19 テクモ㈱（東京）
〒95-3250 62.1.6 ㈱タイトー（東京）
〒95-3259 62.1.28 ㈱タイトー（東京）
〒95-3271 62.2.17 ㈱コスモ（大阪）
〒95-3284 62.3.2 フタバ産業㈱（三重）
〒95-3290 62.3.24 ㈱タイトー（東京）
〒95-3291 62.3.24 データイースト㈱（東京）
〒95-2368 62.4.23（62.5.19） ㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-3323 62.4.28 ㈱タイトー（東京）
〒95-3373 62.7.21 ㈱カプコン（大阪）
〒95-3374 61.7.21 ㈱カプコン（大阪）
〒95-3375 62.7.31 テクモ㈱（東京）
〒95-3389 62.8.24 ㈱ジャレコ（東京）
〒95-3392 62.9.3 ㈱府中エレクトロワイヤリング（東京）
〒95-3400 62.9.7 ㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-3402 62.9.14 辰巳電子工業㈱（大阪）
〒95-3424 62.9.25 大森電気㈱（東京）
〒95-3425 62.9.25 大森電気㈱（東京）
〒95-3427 62.10.3 日本物産㈱（大阪）
〒95-3442 62.11.5 ㈱ナムコ（東京）
〒95-3447 62.11.10 テクモ㈱（東京）
〒95-3452 62.11.10 ㈱ワールド電子（京都）
〒95-3459 62.11.27 ㈱シグマ（東京）
〒95-3472 62.12.8 ㈱カシオゲーム（東京）
〒95-3481 62.12.23 ㈱太陽自動機（東京）
〒95-3482 62.12.24 池上通信機㈱（東京）
〒95-3488 63.1.12 ㈱タイトー（東京）

for Human Sound System
T&M
TECHNICAL & MODERNITY

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

▶SOFT+COIN UNIT

COIN UNIT ■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料／無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT ■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

"Tafie"

TAFiE=Technologically Advanced Families (system component)

▶TD-S+PALSE-NEO

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「唄い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO ■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したＶＨＤビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そしてなによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT TD-S

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

株式会社 ティ アンド エム
〒534 大阪市都島区中野町４丁目８－10
TEL(06)356-0467(代) FAX(06)356-1257

東京支社	〒106	東京都港区六本木1丁目5-10	☎(03) 582-9671(代)
福岡支社	〒612	福岡市博多区博多駅東3丁目13-21	☎(092)481-0235(代)
東営業所	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6057(代)
堺営業所	〒590	堺市櫛屋町東1丁1-1	☎(0722)23-7186(代)
札幌営業所	〒064	札幌市中央区南五条西2丁目	☎(011)531-8188(代)
D.C.センター	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6058(代)

TECMO

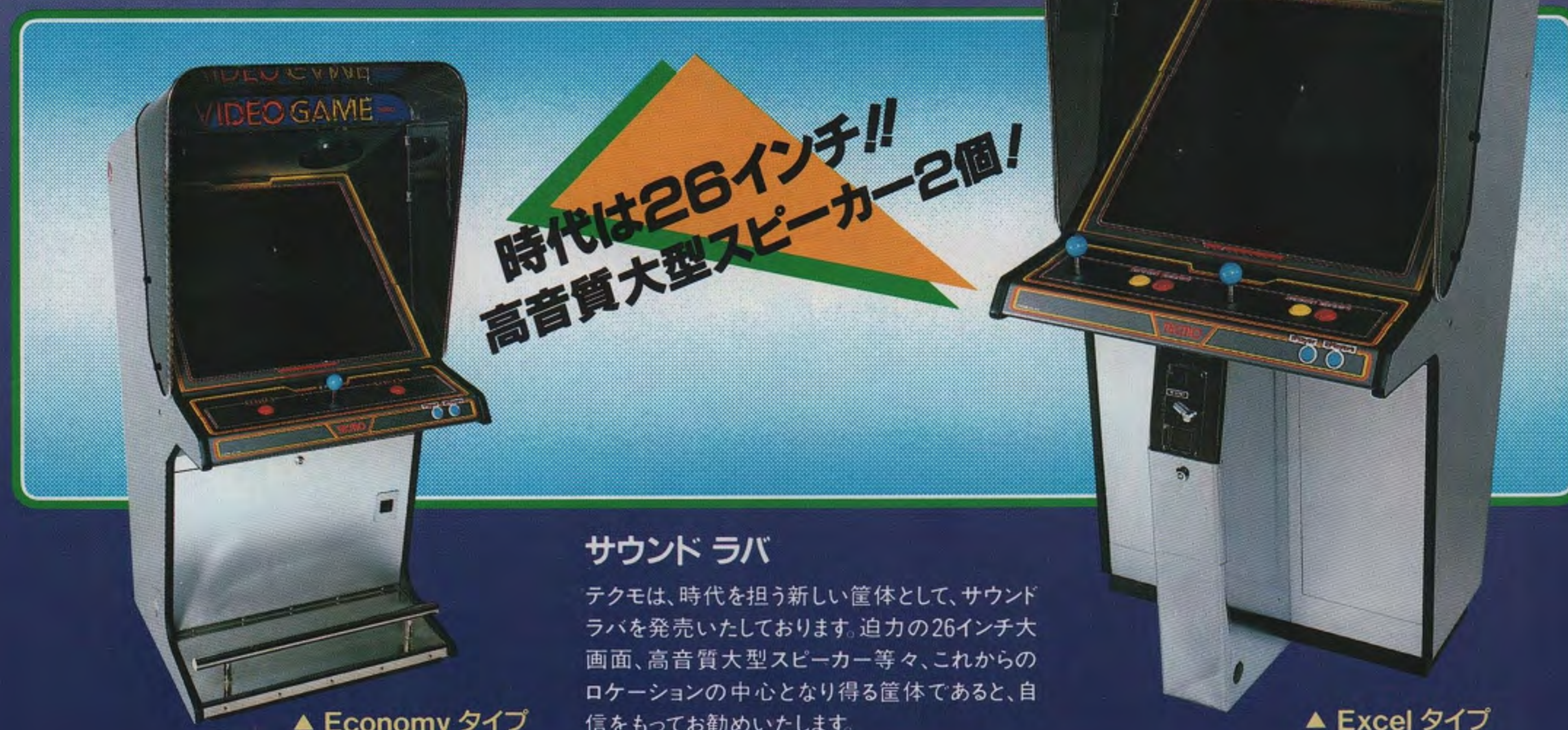
SILK WORM™
シルクワーム

天翔ける驚異！地を駆ける興奮！
凄まじいスリルと迫力に満ちた会心のウォーゲーム——

二人同時プレイ 途中参加可能

©TECMO, LTD. 1988

SOUND LAVA™

時代は26インチ!! 高音質大型スピーカー2個！

▲Economy タイプ

▲Excel タイプ

サウンド ラバ

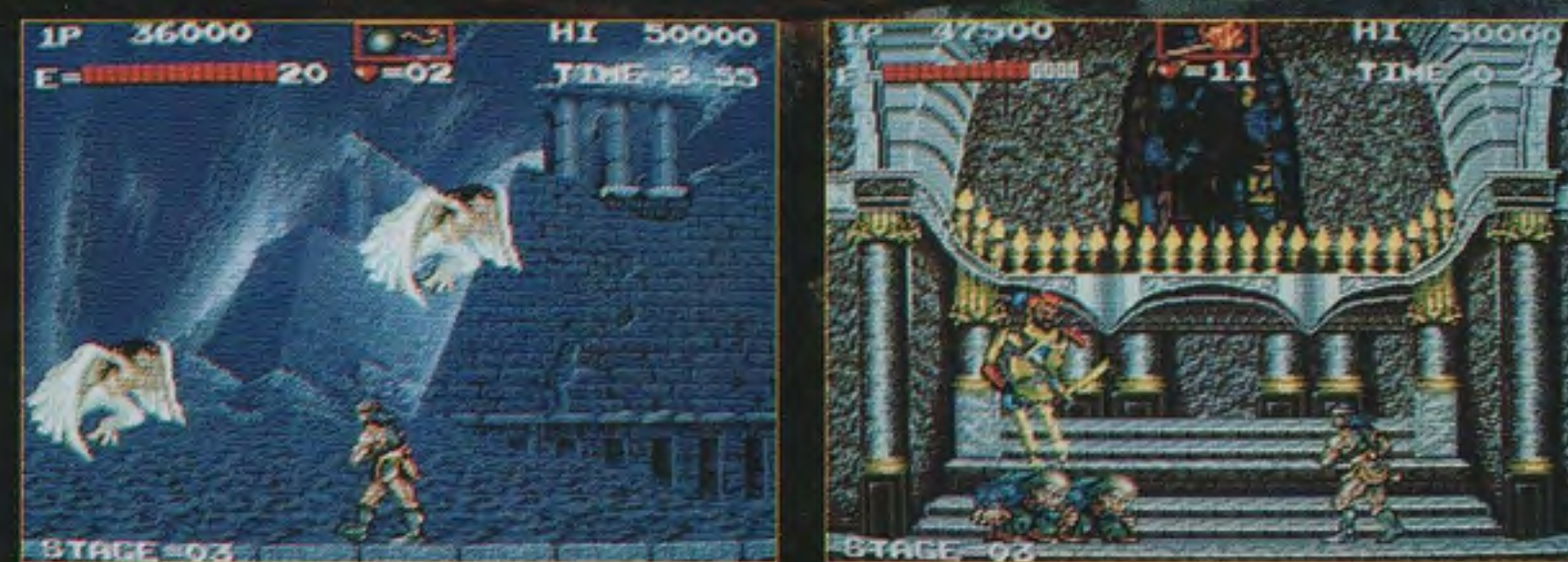
テクモは、時代を担う新しい筐体として、サウンドラバを発売いたしております。迫力の26インチ大画面、高音質大型スピーカー等々、これからのロケーションの中心となり得る筐体であると、自信をもってお勧めいたします。

▲遊び方説明書は可動式になっており、読みやすく、画面を見るプレイヤーの視界をさまたげません

▲エクセルタイプのコインシューター部分は、コンパクトなデザインで、使用しやすくなっています

▲大型スピーカーは音質が良く、音響による迫力を増大させます

●仕 様● Excel・Economy 両タイプ共通 (H)1390mm×(W)660mm×(D)860mm / 使用電源AC100V(50/60Hz) / 消費電力170W
電取番号95-3447 意匠登録申請中 ※コントロールパネルは、1P 2P用差し換え可能です

TECMO テクモ株式会社 TECMO, LTD.
本 社：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2須田町藤和ビル8F TEL.03(256)0371～7 FAX.03(256)0382
TECMO, LTD. 8/Fl., Sudachotowa Bldg., 2-2, Kanda-Suda-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101, JAPAN TEL:03(256)0378 TELEX:J27174 TECMO
TECMO, INC. Victoria Business Park, 18010 S. Adria Maru Lane, Carson, California 90746 U.S.A.
TEL:(213)329-5880 TOLL-FREE:(800)457-6050 FAX:(213)329-6134

ATOMIC RUNNER
チェルノブ
CHELNOV
—戦う人間発電所—
レッツ
ランニング
悲しみの深奥から、男が立ち上がる……。
彼は進む、
苦しみの戦いが待ち受ける果てしなき道を…
進め、チェルノブ!
アトミックランナーよ!!
DECO データイースト株式会社
本　社:〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 ピース荻窪 ☎(03) 392-4151
サービスセンター:〒260 千葉市新港219-6 ☎(0472)47-5725
札幌営業所:〒060 札幌市中央区大通東7丁目12番地 ☎(011)222-2062
大阪営業所:〒550 大阪市西区京町堀2-14-22 兼吉ビル ☎(06) 448-8601
福岡営業所:〒812 福岡市博多区博多駅東3-13-21藤嶋ビル ☎(092)474-0120
DATAEAST INC.:SANTACLARA 95050 U.S.A

ELECTRONIC
AMERICAN DARTS
Bull Buster
ブーム到来!!
N. D. A. 世界選手権大会へ日本選手を派遣しましょう。
100%技術を競い合う伝統のスポーツが見事にコンピューター化された電子ダーツ機
安全!!
●壁も床も人も傷つけないソフトティップ
●投げた矢は的にささります
正確!!
●計算いらない完全自動スコアリング
●特製日本市場向ソフトプログラム搭載
●種目別競技ラウンド数、コイン数、DIP SWで切換可能
8競技種目!!
伝統種目に加え新競技301、301MASTERS、501MASTERS、301DBL IN/OUT、SHANGHAI、HIGH SCORE、BASE BALLその他新ゲームKIT交換で搭載可能!!
☆各種個人用プロダーツセット、アクセサリー、競技用各種用紙等取り揃えています。
★県別販売店募集!!
MERIT INDUSTRIES, INC.
極東総代理店
ボナンザ エンター プライゼズ
〒231-91 横浜市中区新山下3-3-43
TEL:(045)623-5711(代) FAX:(045)651-6242

米国リノで開かれるACME88
出展社8割決定ずみ
初日の夜はローゼン氏を讃えるディナー

米国ACME（アメリカン・コインマシン・エキスポジション）88は、AAMAとスカイバード社の共催で、三月十一日から三日間、ネバダ州リノのバリーホテルで開かれるが、一月十五日現在で九十九社がすでに出展申し込みをしていることが、このほど判明した。

同ショーは米国の春のショーとなっているもので、あと約二割の出展スペースが残っているが、まもなく埋まるものと見られている（三百四十八小間に百十社以上が出展する見込み）。なお出展料は一平方（フィート）当たり、会員の場合が八ドル、非会員の場合十ドル。出展料は日本のショーと比べると、米国のほうが三割ほど安い。

すでに判明している出展社のうち主なものは次のとおりで、日系企業が目立っている。

アタリゲームズ社、バリー・ミッドウェー・センテ社、カプコンUSA社、データイーストUSA社、エキシディ社、米国コナミ社、レーランド社、メリット・インダストリー社、米国任天堂、プリミア・テクノロジー社、ロムスター社、米国SNK社、シーバーグ社、米国セガ社、米国サン電子、タイトー・アメリカ社、ウィリアムズ社。

ACME88が開かれるバリーズ・リノは、かつてのMGMグランドホテルで、リノ地区では最大のカジノホテルとして知られていたもので、バリー社が八六年四月にMGM社から買いとり、さらに拡大させた。同ホテルは二十六階建て、二千室あり、一階（グランドフロアー）には、いずれも広大な①カジノ、②展示会場、③レビュー劇場（ハロー・ハリウッド・ハローが毎夜上演される）、④ボウリング場、その他レストランなどがある。

展示会場の入場に際しては入場登録が必要で、一人十五ドルとなっている（三日間有効）。開場時間は初日と二日目が午前十一時から午後五時まで（ただしディストリビューターは午前九時から入場できる）、三日目は午前九時から午後四時までとなっている。

なお初日の夜は、セガ社のローゼン氏の功績を讃えるAAMAのチャリティーディナーが開かれる（本紙第322号既報）が、その参加費用は一人百ドルまたは一テーブル千ドルとなっている。

ACME88は展示会だけでなく、各種セミナーが併行して開かれるほかリノのカジノ、リノ郊外へ向けての各種ツアーなども準備されている。

米国AMOAがOPに関する
業界調査を公表
73社の回答もとに集計、分析

全米AM機オペレーター団体のAMOA（アミューズメント＆ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、事務局シカゴ、ウォルター・ボーラー会長）は昨年十一月に、業界実態調査「87ステータス・オブ・ザ・インダストリー・サーベイ」を全会員に配布した。

これはAMOAが会員らを対象に、アンケート調査をしてまとめた結果で、調査会社のスミス・バックリン社がAMOAから委託を受けて担当した。

七十三社が回答しており、うち七割がAMOA会員（重要なオペレーターでAMOAに加入していないのがいることを示している）。集計はオペレーターの規模別に三段階に分け、それぞれオペレーター数、ロケーション数、プレイヤー数などの三年間の推移、年間総売上高における機種別比率（二年間対比）、オペレーション経費の内訳（同）、貸借対照表の分析、となっている。

回答社全体についての総売上げの比率は下の表のとおりで（三年分あるが八七年度のものだけ転載した）、TVゲーム機が本体とキットを合わせて三五・二％となっているが、これは米国のオペレーション台数がゲーム場ではなくシングルロケに集中しているため。ゲーム場だけだと、TVゲーム機の比率は九割近くなると考えられている。

この調査は昨年八月下旬に調査表が郵送され、九月下旬に回収を締切った。全四十ページに及ぶこの調査結果は、会員には無料で配布されたが、追加注文（二十五ドル）、非会員からの注文（百七十五ドル）にも応じる、とされている。

機種別年間オペレーション総売上高比率（AMOAの87年業界実態調査から）

機種	比率
Cranes	4.8%
Darts	3.1%
Flippers	8.1%
Juke Boxes Video	0.2%
Juke Boxes	10.2%
Juke Boxes CD	0.4%
Pool Tables	12.2%
Foos Ball	1.1%
Video Games	24.5%
Video Kits	10.7%
Shuffle Alleys	0.8%
Other Games	5.2%
Rotaries	0.3%
Candy & Snacks	4.2%
Cigarettes	11.5%
Hot/Cold Beverages	2.7%

基板の並行輸入を適法とする
AOETグループ
押収品返却で勢いづくが……

無断コピーや並行輸入品は米国市場で独占的販売権を持つ許諾メーカーの知的所有権を侵害することが明らかであるが、このうちとくにTVゲーム機基板の並行輸入に関して違法ではないと主張するグループがこのほど結成され、息まいている。

これはオハイオ州トレドのレッドバロン・アミューズメント社、ビル・ベッカム社長が呼びかけ、結成したAOETというグループで、とくに昨年十二月に摘発されたコインデータ社の押収基板が捜索当局により返却されたことから、違法ではないと思い込み、勢いづいているもの。

しかし、並行輸入品が著作権など知的所有権を侵害するものであることはほぼ明白で（「リプレイ」二月号九五頁に判例一覧表）、また捜査当局が寛大な処分にとどめたから直ちに違法でないことにならないわけで、無駄な動きとも言える。

話題のマシン

「魂斗羅」がバージョンアップし

エイリアン逆襲

コナミから「スーパー魂斗羅」基板

スーパー魂斗羅

戦士がエイリアンを倒していくという内容のTVゲーム機「スーパー魂斗羅」が、コナミ㈱(本社東京、菱川文博社長)から、一月下旬発売となった。

これは同社「魂斗羅」のバージョンアップ版で、コンピューターグラフィックスの鮮明さ、サウンドの迫力をアップさせており、シネマ感覚の凝ったオープニングデモ画面が出る。また八方向レバーと二つのボタン(発射とジャンプ)の操作方法は前作と同じだが、内容が一新されており、とくにアイテムを取るごとにパワーアップが段階式により強力になっていくこと、ジャンプ中に空中でのコントロールができることなどが、大きな特徴。

前作で倒したはずのエイリアン軍団が復活し、再び襲ってきたという設定で始まる。全体の構成は連邦軍施設跡、同基地内、密林、巨大なエイリアンの巣など五ステージ展開で、画面はステージによりタテまたはヨコにスクロール。二人同時協力プレイで、パワーアップカプセルを破壊すると、レーザー、自動連射砲、爆弾などの武器が飛び出し、これを取って敵を倒していく。各ステージの最終場面に登場する大型センサーまたはボスを破壊するとクリアで、次のステージへ進む。倒されるとゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

タイトーと関西精機が共同開発

生徒人形が跳躍

アーケードゲーム「なわとび大会」

縄跳びをテーマとしたアーケードゲーム機「なわとび大会」が、㈱タイトー(本社東京、末角要次郎社長)から発売となっている。

同機は関西精機製作所との共同開発によるもの。小学校の運動場で縄跳びの大会を行なうという設定。操作はボタン一つ。

盤面には万国旗の下に校舎と運動場、生徒たちが描かれ、手前に台の上に乗った小さな人形があり、バックに電光が円形に並び縄をイメージしている。硬貨投入後、電光が時計回りに点滅して走り、電光が人形の足元に来た時にボタンを押すと、人形が跳び上がって縄を跳ぶ。タイミングが悪いと電光がしばらく止まる。タイマー内に何回跳べたかで、終了時に四段階の評価がある。OP価格十九万八千円。

なわとび大会

小型ファンハウス「ギガイコツ」

幻想体験テーマ

加藤工業から定置型「M-88」も

加藤工業㈱(本社大阪、加藤克彦専務)から、超ミニファンハウスの「ギガイコツ」が近く発売となり、また定置型乗物機「M-88チャレンジャー」が発売となっている。

「ギガイコツ」はガイコツの頭部分のみのデザインで、中に入って幻想的な世界を味わうもの。

六千年前の化石をもとに原始世界を再現する、という設定。ガイコツの側面から暗い内部に入り、イスに座って硬貨を投入すると、まず木笛の音色で原始的な音楽が流れる。次に"天界への交信音"ということで、奇妙な音と光線が出て、しばらくするとイスが急にガクンと数㌢下がり、驚かされる。最後に前方下部にあるガイコツの頭が突如浮き上がる、という構成になっており、新しい試みのAM機械と言える。大きさは幅一・三㍍、長さ二・一㍍、高さ一・六㍍とコンパクト。定価九十三万円。

「M-88チャレンジャー」は、前号本欄で紹介した「K-88チャレンジャー」の姉妹機で、形状は同じだが、砲塔部分が回転せず固定式で、配色も少し異なっている。作動中に走行音が鳴り、レバー操作で機関銃発射音、爆撃音が出る。作動時間は切り替え可能。子ども二人と大人二人の四人乗りで定価六十五万円。

M-88チャレンジャー

ギガイコツ

音声で消火作業

真砂の定置型「スーパー消防車」

定置型乗物機「スーパー消防車」が、真砂工業㈱(柏事業所千葉県東葛飾郡、真砂幸男社長)から発売となっている。

同機は文字通り消防車をデザインしたものだが、乗客が運転席でいろいろな操作を楽しめることが特徴。

同社独自のローステップ設計により幼児でも楽に乗り降りできる。運転席ではハンドルのほかウインカー点滅レバー、消火作業に関する五種類の音声が選択できるカラフルなボタン(後部座席にも設置)のほか、メーター類が並んでいる。作動中に走行音も流れ、上部パトライトが点滅。硬貨メカ部分はキャンセル機構付きセレクターを採用している。四人乗りで定価七十五万円。

スーパー消防車

話題のマシン

4人同時プレイ、力士やサーファー登場

テニスに新趣向

SNKの「パドルマニア」基板

テニスとエアーホッケーの要素を合わせて、アレンジしたような新感覚のTVスポーツゲーム機「パドルマニア」が、㈱エス・エヌ・ケイ(本社大阪、川崎英吉社長)から一月二十八日発売となった。

これは壁に囲まれたコート内で、ラケットを持ってテニスのようにボールを打ち返すものだが、エアーホッケーのように壁面を利用して相手コートに叩き込むこともでき、後ろの壁のへこんだ部分(ゴール)に入れると得点になる、というのが基本的なゲーム内容。全部で九ステージ(固定画面)あり、相手が相撲の力士、サーファー、シンクロナイズド・スイミングやバレーボールの選手など、ラケットを持たずに体でボールをはね返してくるものも登場し、ゲームの世界ならではの面白い趣向がこらされている。

コンピューター対一人、同二人、プレイヤー同士で一対一、二対一、二対二の計五種類、四人までの同時プレイが選べる。プレイヤー同士対戦の場合は、ゴールと壁の形やデザインが異なる五種類のコートから選択できる。

八方向レバーで選手を動かし、二つのボタンで右スイング、左スイングを使い分ける。ボールが体に当たると倒れ、レバーを左右に振ると早く起き上がる。相手が倒れると得点になる場面もあり、その間にゴールを狙う。一分間に得点の多い方が勝ちで次の試合に進み、プレイヤー同士の場合はあとはコンピューターと対戦。負ければゲーム終了。基板販売のみでOP価格九万八千円。

パドルマニア

マザーボードシステム第3弾

背走での攻撃も

データ「チェルノブ」ROMキット

男が敵と戦いながら走り続けていくという内容のTVゲーム機「チェルノブ」が、データイースト㈱(本社東京、福田哲夫社長)から一月二十九日発売となった。

これは敵の仕掛けた事故で家族を失った"チェルノブ"が、特殊能力を身につけ敵の大ボスのいる所まで戦い進む、というストーリーで、七ステージ構成。アニメタッチの画面でヨコ(背景が右から左)への自動スクロール。八方向レバーと発射、ジャンプのボタンを駆使するほか、方向転換ボタンで後ろ向きに走りながら、後方の敵を攻撃できることが特徴。

事故で敵に捕らえられ、閉じ込められた地下室から脱出した場面でスタートし、坂道をどんどん走って上り、地上へ出ると再び敵基地のある地下へ入って進み、最後に地上に出ると敵の大ボスがいるニューヨーク(自由の女神などで表現)に出る、という展開で、各ステージにいるボスを倒して次のステージへ進む。敵は動物や虫がアンドロイド化したものやロボットで、発射のほかジャンプで踏みつぶして倒す。途中でアイテムを取ると、光線銃、ブーメラン、ミサイルなどの武器が入手でき、また射程や弾数など攻撃能力のアップもある。持ち人数が全部倒されるとゲーム終了。同社「カルノフ」改造用ROMキット販売のみで、OP価格六万八千円。

チェルノブ

大平技研製TVゴルフゲーム

姿勢で球種決め

フェイスから「アルバトロス」基板

大平技研工業㈱開発のTVゴルフゲーム機「アルバトロス」が、㈱フェイス(本社東京、金谷龍坤社長)から一月下旬発売となった。

同ゲームは九ホール二回でなく十八ホールが個別に設定されているもので、バンカーあるいは林の中からのショット、せり上がったグリーンへのアプローチなどリアルな画像表現によるプレイができること、またバーを指で半回転させ離すとバネ式でショットする操作盤を採用し、ショット時にボールを見ているかどうか(バーと同時にヘッドアップのボタン操作)により、空振り、ストレート、スライス、フックなど打球の球種が決められることが特徴。

エコノミーコースとビップコースがある。エコノミーコース(硬貨一枚投入)は、まずテストショット五回でストレートを打った数だけの持ちボールを得てコースに入る。この時好きなキャディを選んで同伴させ、アドバイスも受けられる。アンダーパーでボールが増え、OB、ロストボール、オーバーパーなどで一個減り、ボールが全部なくなるとゲーム終了。

ビップコースは一ゲーム硬貨五枚で、スコアやボール数に関係なくハーフラウンド全部プレイできる。操作盤付き基板販売のみでOP価格十五万八千円。

アルバトロス(右は操作盤)

水上進む回転式

ホープ「ファンタジックボート」

定置回転式乗物機「ファンタジックボート」が、㈱ホープ(本社工場川崎市、小野定良社長)から発売となっている。

同機はボートに乗って水上を回転するもので、中心部にキノコの家、ボートの後部にオールを持って立っている子ども、中央部にカラフルなパラソル、また中心部から上部へ延びたアームの先端に、三日月の上に座っている小人などを配し、メルヘンムードを盛り上げている。水槽はポリエチレン製。作動中に楽しいメロディーが流れる。作動は一回七周(切り替え可能)。乗降は階段(三段)を使う。二人乗りで定価百三十六万円。

ファンタジックボート

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.78

世紀末〈続〉

山川萬里

このところ欧米でミステリーファンを湧かせているのが、P・D・ジェイムズの《死の味》である。

わが国でもハヤカワ・ポケット・ミステリー・ブックの一五〇〇号を記念して一五〇〇番、一五〇一番の二冊、上下で去年の暮に出版されたばかりだ。

あのコリンズの《月長石》の長さにはわずかに数枚およばなかったらしいが、世界のミステリーの最長篇である《月長石》とほぼ並ぶくらいの長大なミステリーである。

ミステリーであるから当然犯人探しはしなければならないのだが、この本がイギリスに続いてアメリカでもベストセラーを続けているのには理由がある。じっくりと〈イギリスの世紀末〉が書きこまれているのだ。ここまでくれば別にミステリーというジャンルにこだわらなくてもいいと本国の批評にもでているのだが、《死の味》には今のイギリス人の多様な生活があたかも曼荼羅のように老若男女、リッチからプアーまで、右翼から左翼まで、輝かしい伝統をうけつぐ家系の人から、私生児であることに悩む人あるいはそれに誇りをもつ人、唱婦から大臣までにわたるいろいろな職業、などなどがちりばめられている。それもカタログや百科事典のようにではなく、その微細なところがもつ味にまでわたって、しっかりと表現されている。

イギリスの世紀末と現在のわが国の状態、日本の世紀末とをくらべるとまずもっとも大きな違いは、生活にたいして人人がもっている価値観というのか基準が全然ちがうことである。

《死の味》には道で生活をしている人が登場しているが、このイギリスのロードピープルとわが国の大臣とを、その人が自分たちの生活をどう考えているかについて比較した場合、そのちがいの差は、ひょっとしたら、イギリスのリッチな人とプアーな人（経済的なことだけではなくて、できるだけあらゆることを含めて）の間の差よりもずっと大きな差が生じてきそうだ。

もちろんイギリスのロードピープルがリッチで残念ながらわが国の大臣がプアーなのだ。

困ったことである。

《死の味》でみるかぎり、イギリス人は自分たちの日日の暮しを、毎日毎日生活してゆくことを非常に大事にしている。

リッチな人は数十億の工芸品を毎日磨きあげるかのようにして、日日の生活を磨いている人が多いようだし、プアーな人はたとえば道で拾ったコルクの栓でも、その埃りや汚れをとって、掌でつつみ、コルクがカゼをひいてボロボロに崩れてゆかないように、そうすればやがてこのコルクもまた生活に役立つ日がくるというものだという風に日日の生活そのものをいとおしんでいる。

わが国では時間を惜しんでインスタント、何でもかでもインスタントに支配されていったのだが、さて振り返って考えてみるとそんなにまでして、すべてをインスタントにして捻出されたはずの時間は何処に行ってしまったのだろう。

インスタントによって捻出された時間がまたインスタントなものによって消費されてしまうということになればこれはもう笑い話にもなるまい。

私たちは笑い話にもならないインスタントな日日をインスタントに不愉快な気分だけを蓄積して過している。

多分、大臣から性を鬻いで生活をしている人にまでわたってそうだろう。

大臣もインスタントだし、わが国の性産業などは俗にいう三こすり半で終ってしまうらしいインスタントなものである。

《死の味》を読んで感心するのは、数頁に一度は、「お飲ものは、珈琲はどうですか」という言葉が登場してくることだ。

これは田園生活をおくっているとか、都市生活をおくっているとか、経済的に豊かであるとか、貧しいとかにはまったく無関係に、わが国の「今日は」や「今晩は」やまた「お早うございます」以上にほぼ挨拶の言葉として固定しているようだ。

もちろん言葉だけではなくて、ちゃんと豆を挽いて珈琲をわかしてそれが出てくる。

ということは人が出会う場は圧倒的にそれぞれの人の家であることが多い。

そしてどんな家であっても、ごく稀な例外は別にして大部分の人人はその家に愛着をもって、日日の暮しを磨きあげるのと同じように、家をあるいは部屋を磨きあげている。

昨今、わが国ではツウバイフォアとかいって、映画のセットのような家が次次と建てられている。

ひょっとしたら、一昔前の映画のセットのほうがこのツウバイフォアよりも堅牢であったかもしれない。

よくひ弱な建造物のことを映画セットのようだなどと言ったりしてたのだが今やそういうことからも隔世の感が生じてくる。

建売りの住宅を見に行って壁を叩いていたために叱られる人がよくいるのだ。

叩いている当人には別に他意はなくただその建造物の堅牢度を確めているだけなのだが売手側にとってはその朗らかに空虚につよく響くように壁から発する音は困惑しか惹きおこさない。

しょせん最初から磨きこまれてよくなってゆく家ではなく、建った瞬間が最高なのである。

散髪屋さんが言ってたが、前には髪を刈ってから一週間か十日後にいちばんまとまった型になりそれが暫く続き、二十日後から三十日後に次の散髪をするようにしていたのが、近頃の散髪はそうではなくて、刈った直後にいちばんいい状態でないといけないから、自分としては困ることはないとおもうけど困るのですだそうだ。

インスタントは常に出来あがった時がそのものにとって最高の時であり、一瞬後から束の間にそれは崩壊してゆく。

住むところも、着るものも、たべるものも、所謂衣食住がすべてインスタントになり、人とモノとの間には充分にコミュニケーションがもたれないということはとりもなおさず人と人との間がそうであることを反映しているのだ。ハバーマスの《コミュニケーション的行為の理論》が世界で今の名著として話題になっているこの時に、日本の世紀末は寒い。

FEBRUARY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ストリート・ファイター（カプコン） Street Fighter (Capcom)	7.44
❷	6	ヘビーバレル（データイースト） Heavy Barrel (Data East)	7.38
3	3	ソニックブーム（セガ社） Sonic Boom (Sega)	6.91
4	4	究極タイガー（タイトー） Twin Cobra (Taito)	6.88
❺	11	ＶＳファミリーテニス（ナムコ） VS. Family Tennis (Namco)	6.80
6	5	エージャックス（コナミ） A-Jax [Typhoon] (Konami)	6.76
7	2	熱血高校ドッジボール（テクノス／タイトー） Super Dodge Ball (Technos/Taito)	6.35
❽	10	ギャラガ88（ナムコ） Garaga 88 (Namco)	6.24
9	9	忍（シノビ）（セガ社） Sinobi (Sega)	6.19
❿	13	ゲバラ（エス・エヌ・ケイ） Guerrilla War (SNK)	6.18
11	7	Mr. HELI の大冒険（アイレム） Battle Chopper (Irem)	6.16
12	12	ザ・ディープ（ウッドプレイス） The Deep (Wood Place)	6.06
⓭	15	ダブルドラゴン（テクノス／タイトー） Double Dragon (Technos/Taito)	5.95
⓮	16	特殊部隊ＵＡＧ（タイトー） Thundercade (Taito)	5.88
15	14	ポケットギャル（データイースト） Pocket Gal (Data East)	5.86
16	8	スーパーリーグ（セガ社） Super League (Sega)	5.78
17	17	パックマニア（ナムコ） Pac-Mania (Namco)	5.77
⓲	20	ザ・ハスラー（コナミ） Rack'em Up (Konami)	5.73
19	18	アール・タイプ（アイレム） R-Type (Irem)	5.70
⓴	31	ＶＳファミリースタジアム（ナムコ） VS. Family Stadium [RBI Baseball] (Namco)	5.50
㉑	25	タッチダウンフィーバー（エス・エヌ・ケイ） Touchdown Fever (SNK)	5.40
㉒	26	シティボンバー（コナミ） City Bomber (Konami)	5.38
23	23	ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	5.08
24	21	虎への道（カプコン） Tiger Road (Capcom)	5.07
㉕	28	１９４３（カプコン） 1943 (Capcom)	5.01

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	9.60
❷	3	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	8.73
❸	4	サンダーブレード（デラックス）（セガ社） Thunder Blade (Deluxe) (Sega)	8.53
4	2	フルスロットル（タイトー） Full Throttle [Top Speed] (Taito)	8.29
5	5	オペレーションウルフ（タイトー） Operation Wolf (Taito)	8.19
❻	8	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	7.82
7	6	ヘビーウェイト・チャンプ（セガ社） Heavyweight Champ (Sega)	7.80
8	7	アフターバーナー（コマンダー）（セガ社） After Burner (Commander) (Sega)	7.67
❾	11	ミッドナイト・ランディング（タイトー） Midnight Landing (Taito)	7.14
❿	12	ウェック　ル・マン24（スピン）（コナミ） Wec Le Man 24 (Spin) (Konami)	7.11
11	9	スペースハリアー（ローリング）（セガ社） Space Harrier (Rolling) (Sega)	6.78
12	10	ストリート・ファイター（カプコン） Street Fighter (Capcom)	6.40
13	13	スーパー・ハングオン（ライドオン）（セガ社） Super Hang-On (Ride On) (Sega)	6.17
⓮	16	スーパースプリント（アタリ／ナムコ） Super Sprint (Atari/Namco)	6.00
15	14	スーパー・ハングオン（シットダウン）（セガ社） Super Hang-On (Sitdown) (Sega)	5.63

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名）	評価
❶	2	脱子ちゃん雀荘（セガ社） Dakko-Chan Jongsoh* (Sega)	6.36
❷	4	お嬢さん（日本物産） Tokyo Ladies* (Nichibutsu)	6.25
3	1	麻雀放浪記・外伝（ホームデータ） Mahjong Horoki Gaiden* (Home Data)	6.20
4	3	スーパーリアル麻雀　ＰⅡ（セタ／タイトー） Super Real Mahjong Part Ⅱ* (Seta/Taito)	5.76
❺	8	美女っ子夢物語（日本物産） Bijokko Dream Story* (Nichibutsu)	5.55

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名）	評価
1	1	ファイア（ウィリアムズ） Fire (Williams)	7.17
2	2	ヘビーメタル・メルトダウン（バリー） Heavy Metal Meltdown (Bally)	5.50
❸	5	モンテカルロ（プリミア） Monte Carlo (Premier)	5.17
4	4	Ｆ－14　トムキャット（ウィリアムズ） F-14 Tomcat (Williams)	5.01
5	3	ピン・ボット（ウィリアムズ） Pinbot (Williams)	5.00

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

新風営法でゲームセンターはどう変るか？　「新風営法入門講座」⑥⑩

逆立つ「本来の用途」

押収機に共通の特徴を分析すれば自ずとわかる

問　新風営法のうち「八号営業」に関わる問題点はひとつも片付かず、次第に矛盾点を広げつつある感じがしますが、それはとくに、「八号営業」を風俗営業として新設した最大の理由が「遊技機賭博の未然防止」と「少年のたまり場」に尽きると言われてきたのが、前者については法は無力であることを示し、後者については「校則」などで生徒らの入場を禁じるなどこの法律の効力を疑う向きさえ出てきている点で顕著だ、と言えます。

結局これは立法段階にミスがあったのではないかと考えられることになるわけで、とくに新風営法第二条第一項第八号中、「スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの」で店舗等において「当該遊技設備により客に遊技をさせる営業」となっている、「本来の用途」がそれこそ本来的に反対の意味に受けとられているのが、あらゆる混乱の根源ではないかと思われるわけです。

答　つまり、「スロットマシンなどの本来の用途がギャンブル（つまり刑法に定められている賭博罪）ではないか」という疑問点ですね。これについては、本シリーズ㊲で引用したように、政府委員は、スロットマシンの扱いは国によって異なり、日本では単に遊ぶだけで直ちにギャンブルにつながらない、という趣旨の発言をしています。

問　それが正反対ならどうしますか？　確かにスロットマシンの扱いは国によって異なるでしょうが、世界のほとんどすべての国においてギャンブル機として法的に扱われていることも知っておくべきでしょう（法的な扱いが曖昧なのは中国、ソ連などいわゆる共産圏と、発展途上国の一部に限られていると言っていいほどです）。

また「直ちにギャンブルにつながらない」のではなく、「ギャンブルにつながる危険性が強い」としたほうが、はるかに現実的ではないでしょうか。これは新風営法施行の前後を問わず、遊技機賭博で摘発した際の押収遊技機を分析してみればすぐわかることです。

押収された遊技設備に共通の特徴は、遊技の内容において遊技者の技術介入の余地が乏しく、偶然の結果で勝負が決まることに尽きるでしょう。

「従来のポーカーゲーム機、麻雀ゲーム等とは異なり、一度遊技を開始すると全く技術介入の余地（例えば役づくり等）のないラッキーエイトライン等の新型遊技機が全国的に波及し、賭博に使用されたこと」（警察庁保安課、六十二年十二月）と言いますが、本来「技術介入の余地が乏しい」ことが問題なのに「全くない」ことを問題にしているあたり、相当なずれを感じざるを得ません。

答　それはそうでしょう。法第四条第三項や施行規則第七条で「著しく射幸心をそそるおそれがある遊技機」は、七号営業の場合の遊技機設置営業で使えないわけですから、七号営業で使える遊技機よりも技術介入の余地が乏しいかどうかで、これは判断すべきでしょう。「役づくり等」があるかないかで、なんらかの差が認められることに関心が注がれるぐらいならば、これら押収された遊技設備について共通の特徴を把握するほうが明らかに建設的です。

問　ところが、警察庁としては「スロットマシンの本来の用途」をギャンブルでない、としてしまったために、すべてが正面から分析できず、脇道へと迷い込んでしまうというふうになってしまう。結論的に言えば、このまま進むと将来的に、遊技機賭博は摘発を撤底して続けない限り、増加していくことでしょう。しかしそれら摘発は刑法に基づくもので、行政指導に重点を置く新風営法はむしろ刑法に基づく摘発の足を引っぱることになりかねません（例えば、遊技機賭博を行なう営業所があっても、賭博で摘発する前に新風営法の遵守を呼びかけて済ませているなら、新風営法に違反していない限り刑法による摘発が遅れるのではないか、というケースが多く目につきます）。

答　新風営法を「風営適正化法」と呼称し、行政指導に重点を置くのは結構ですが、その基本姿勢自体に問題がある、と言うことができますね。

これは、常習賭博で摘発された店のいくつかに、「公安委員会許可店」と看板で示すなどして、許可店であることを客寄せに利用していた事例（岡山など）があることでもかなりの矛盾を感じるところでしょう。

本来ならこれら許可店では常習賭博はありえないはず、なのですがね。

問　それは「スロットマシンの本来の用途」とよく似ていますね。本来なら、賭博で押収された遊技設備は賭博に使用されないはずのものだからです。ただ、賭博に使用される可能性があることだけは留保されていましたが、可能性で言うなら強い可能性や弱い可能性など程度があるはずなのに（また七号営業では厳しい基準を設けて区別したのに）、八号営業では一切無視しました。これがすべての間違いの根源だったのでしょう。

答　法律は人間が作ったもので、改正するのも人間です。法改正を気長に待ちますか？

新風営法を勉強する会

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス

1988年２月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	オペレーションウルフ（タイトー）	9.70
2	ダブルドラゴン（タイトー）	9.52
3	アフターバーナー（セガ社）	9.05
4	ゲリラウォーズ〔ゲバラ〕（ＳＮＫ）	8.75
5	アウトラン（セガ社）	8.53
6	クォーターバック（レーランド）	8.44
7	ロードブラスター（アタリ）	8.24
8	スーパーハングオン（セガ社）	8.17
9	ザイボット（アタリ）	8.11
10	ローリングサンダー（ナムコ／アタリ）	8.08
11	スーパースプリント（アタリ）	8.07
12	720°〔スケートボード〕（アタリ）	7.85
13	ジノフォーブ（バリー・ミッドウェー）	7.75
14	ハングオン（セガ社）	7.56
15	エンデューロレーサー（セガ社）	7.56
16	スピードバギー〔バギーボーイ〕（辰巳／データイースト）	7.53
17	ストリートファイター（カプコン）	7.52
18	イカリ・ウォリアーズ〔怒〕（ＳＮＫ／トレードウェスト）	7.46
19	コントラ〔魂斗羅〕（コナミ）	7.33
20	トップスピード〔フルスロットル〕（タイトー／ロムスター）	7.32
21	１９４３（カプコン）	7.30
22	ガントレット　２Ｐ（アタリ）	7.05
23	アール・タイプ（アイレム／任天堂）	6.83
24	プレイチョイス10（任天堂）	6.78
25	ザ・リアル・ゴーストバスターズ（データイースト）	6.75

ベスト・ニューアップライト

	機種名（メーカー名）	評価
1	テクモボウル（テクモ）	8.77
2	パックマニア（ナムコ／アタリ）	6.13
3	ドラゴン・スピリット（ナムコ／アタリ）	6.00

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	パイロス〔ワードナの森〕（タイトー）	8.71
2	ツィンコブラ〔究極タイガー〕（タイトー／ロムスター）	8.55
3	ロードブラスター（アタリ）	8.13
4	タイムソルジャー〔バトルフィールド〕（ＳＮＫ／ロムスター）	8.06
5	ラスタンサーガ（タイトー）	8.00
6	タッチダウン・フィーバー（ＳＮＫ）	8.00
7	チャンピオンシップ・スプリント（アタリ）	7.84
8	タイガーロード〔虎への道〕（カプコン／ロムスター）	7.57
9	ガントレット　Ⅱ（アタリ）	7.47
10	１９４３（カプコン）	7.40
11	スカイシャーク〔飛翔鮫〕（タイトー／ロムスター）	7.31
12	バブルボブル（タイトー／ロムスター）	7.22
13	ブラックタイガー〔ブラックドラゴン〕（カプコン／ロムスター）	7.19
14	コインドル（スナ電子／シャープ）	7.17
15	ポールポジション　Ⅱ（ナムコ／アタリ）	7.12
16	ペーパーボーイ（アタリ）	7.11
17	VS. RBIベースボール〔米国版ファミスタ〕（ナムコ／アタリ）	7.10
18	エイリアン・シンドローム（セガ社／サン電子）	7.04
19	ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー）	7.03
20	VS.スーパーマリオブラザーズ（任天堂）	6.91

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ピン・ボット（ウィリアムズ）	8.58
2	ハイスピード（ウィリアムズ）	7.96
3	ビクトリー（プリミア）	7.85
4	ビッグ・ガンズ（ウィリアムズ）	7.79
5	レーザーウォー（データイースト）	7.56
6	ファイア（ウィリアムズ）	7.33
7	コメット（ウィリアムズ）	7.05

　調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

Overseas Readers Column

Japnese New Videos At ATEI '88 U.K.

"The ATEI '88 held at Olympia, London on January 11–14, was a brilliant and very busy and successful show" – Mary Openshow, our European Correspondent, has reported. She is the exclusive correspondent for each representative amusement trade press in U.S.A., Europe and Japan. Her article on ATEI '88 (for *Game Machine*) was translated into Japanese and carried by this issue. Here, referring to information from Japanese tradesters who visited ATEI '88, let's take a glance at what kinds of amusement games were unveiled.

Even after AMOA '87 (Chicago, U.S.A., November 5–7), Japanese video manufacturers have continued to vitally unveil new products. Those not yet unveiled in Japan were Irem's "Vigilante", Konami's "Haunted Castle" and "Super Contra", SNK's "Paddle Mania" and Taito's "Ninja Worriors". Laying its scene in New York, "Vigilante" develops an expert story as its theme. "Haunted Castle" is a boldly improved coin-op version of Konami's home video "Castlevania". "Ninja Warriors", like Taito "Darins", constitutes one screen with three monitors (and, in principle, it is shipped in the dedicated form, but the PC board of "Darius" may be replaced).

Taito again exhibited independently, and is making all-out supply efforts to meet huge demand for its "Operation Wolf ". Minoru Suzuki, director of sales, said: "Demand for Taito products in the European market has expanded furthermore, and it is hoped that an operations base in Europe be opened". (In the past, the company had maintained a subsideary in London, but withdrawn thereafter).

Other Japanese exhibitors were Sega Europe, and Konami UK. On the eve of ATEI '88, Sega Europe invited its distributors to Hippodrome nightclub, and splendidly unveiled its video "Thunderblades" for the first time in Europe. For the European market this game will be released in two types deluxe (sitdown) and upright. Incidentlly, "After Burner" is available in three types – deluxe (sitdown with cockpit), commander (sitdown without cover) and upright. In the U.S. this game is supplied as deluxe and upright, while it is supplied as deluxe and commander in Japan, and in Europe, as commander and upright.

Konami UK and Konami W. Germany are subridiaries of Konami Industry, Kobe, and as Konami Europe (general manager, Hiroichi Maruo) they are marketing to various European nations.

In principle marketing of Namco's products is undertaken by Atari Games Inc., U.S.A., a related company. At ATEI '88 the company's "Final Lap" and "Galaja 88" were unveiled at Atari Games's booth. Atari Games has its own research and development division. Following in the make of "Xybots", the new video "Blasteroids" was unveiled. Incidentally, as products of American manufacturers, a series of new flipper pinballs were exhibited (Bally's "Lost World", Premier's "Diamond Lady" and Williams' "Space Station"). Among the European flippers, Technoplay's "X Force" drew attention.

Many of Japanese videos were exhibited at the booths of distributors, such as Brent Leisure, Deithe Leisure and Electrocoin.

New products, which drew attention in the category of electric mechanic arcade, were "Top Shooter" of Kasco, Kyoto (unveiled at Taito's booth. Taito will supply it to the European market) and Atari Games' "Pot Shot" (thought to be a proto-type). Recently, the areas of amusement games other than videos have also become brisk. It is expected that the European market will expand furthermore, if unauthorized copies decrease steadily.

M. Suzuki (Center) at the Taito's booth of ATEI '88

David Rosen Will Be Honored By Tradesters

The ACME 88 will be held at Bally's in Reno, NV, U.S.A. on March 11–13, and the exciting lineup of planned events includes the Appreciation Dinner honoring David Rosen, chairman of Sega USA. This is the amusement industry's chance to pay tribute to a man who has so positively influenced the cource of the coin-op amusement business in so many years.

The American Amusement Machine Charitable Foundation wish to invite many tradesters to attend this festive evening, March 11, which will include a fine cocktail reception beginning at 7:00 p.m. and a superb banquet dinner at 8:00 p.m. All net proceeds will go to the Covenant House, a halfway home and shelter for homeless children.

Further information anout this event may be obtained from American Amusement Machine Charitable Foundation, 205 The Straud, Suite 3, Alexandria, VA 22314 U.S.A. (Phone) 703-548-0766

From Japan, too, more than 30 tradesters will participate in the event, but the final number of participants and their names cannot be known by the time just before the event.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

Coin-Op Manufacturers Watch NES In CES

At Consumer Electronics Show (CES) '88 Winter (Las Vegas, January 7–10), Nintendo of America Inc., WA, has at last secured the largest booth. This is due to the success of its "Nintendo Entertainment System (NES)", and its activities towards summer CES (Chicago, June) are drawing attention.

According to S. Todori, export manager of Nintendo Co., Ltd., Kyoto (parent company of Nintendo of America, Inc.), NES is rapidly penetrating the U.S. market. By December 1987, 3,500,000 sets of consoles had been shipped, causing shortages at the year-end. During 1988, about 5,000,000 sets of consoles will be produced and shipped (and by the end of 1988 the cumulative total will reach 8,500,000 sets).

Additionally, by December 1987, 19,000,000 game cartridges for NES had been shipped, and it is planned that 30,000,000 pieces by shipped during 1988. Although these game cartridges are manufactured by Nintendo for reasons of standard, about half of them are game softs of coin-op and home videos manufacturers, including Capcom, Konami, SNK, Taito and Tecmo, etc. Accordingly now that sales of game cartridges for NES are rapidly increasing, manufacturers of those coin-op games are paying hot attention.

Meanwhile, Sega of America is developing the distribution of home video "Sega Master System" and its game softs, while Atari (different from Atari Games) is also developing "Atari 2600", "7800" and even "XE". Thus, the home videos market in the U.S. is gradually assuming an importance that cannot be made light of. However, it is likely that they will not have an adverse effect upon the coin-op business. Rather, it is expected that they may lead to a steady expansion of the coin-op market.

In Japan, Nintendo "Family Computer (Fami-Com)", origin of NES, has come into wide use, totaling 11,500,000 sets. But this has not a bad influence on the coin-op business. Beyond the age and sex of players, "Fami-Com" has become very familiar to the Japanese people.